1996年3月1日（毎月1回1日発行）第2巻第4号通巻12号

電撃 Play Question

プレイクエスチョン

SPECIAL Vol.2

完勝大撃破！
PSユーザー必携超級解析伝導読本

ときめきメモリアル／
幻想水滸伝／ビヨンドザビヨンド
藤丸地獄変／RRR／ゼロディバイド
アークザラッド／キリークザブラッドII
エースコンバット／ジャンピングフラッシュ
テーマパーク／ドラゴンボールZ
機動戦士ガンダム／ツインビーヤッホー
キングスフィールド２／ボクサーズロード
アクアノートの休日／etc……



電撃プレイステーション
3月号付録

夏〜冬PS完全大攻略

読めば2億得をする！ 高純度優良保存版

DENGEKI PLAY QUESTION



电

電撃プレイステーション 3月号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL

Vol.2

■発行人／染谷恵司 ■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2－9

1996年3月1日（毎月1回1日発行）第2巻第4号通巻12号

電撃 Play Question プレイクエスチョン SPECIAL Vol.2



完勝大撃破！PSユーザー必携超級解析伝導読本

ときめきメモリアル／
幻想水滸伝／ビヨンドザビヨンド
蒼丸地獄変／RRR／ゼロディバイド
アークザラッド／キリークザブラッドⅡ
エースコンバット／ジャンピングフラッシュ
テーマパーク／ドラゴンボールZ
機動戦士ガンダム／ツインビーヤッホー
キングスフィールド2／ボクサーズロード
アクアノートの休日／etc……

電撃プレイステーション
3月号付録

夏〜冬PS完全大攻略

読めば2億得をする！高純度優良保存版

電撃Play Question Special Vol.2 『ときめき』『幻想』／完全超攻略第2弾 電撃プレイステーション3月号付録

電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.2



● Design/HAZAWAGUMI ● Illustration/AOI-NANASE (©SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC, PANDORA BOX) /CG:BAKUHATSURO-IKEDA/SATOMI-IWASE/NDO ● Editing/ITARU-UMEDA/KEITAROU-MATSUZAKI/MASARU-TAJIMA/KIMIHIKO-MIYATA ● Writing/SHINTAROU-MOTOUCHI/YASUHIRO-NAKAMURA/YUUSHI-SATOU/IDOMU-JOH/TAKU-SHIMIZU/MITSUNOBU-SATOU/EMI-HIROSE/KAZUMASA-NAKAZATO/DAIMEI-NAKAGAWA/YUUKO-SUZUKI/SUGURU-NAKAHORI/MAKOTO-IWASAKI/KATSUNORI-ITOU

PAGE順

あいうえお順





まんが／しろー大野

はじめてクエスト

さて、みなさん！ 情けない賞品が当たるゲームブック第2弾！ このページ（以下、P）から始まりです！ あいかわらず本文の攻略とは一切関係なく、トイレで読むのにピッタリなこの企画。ゲームブックなので、P順に読んでいくのではなく、P数を指定されたらそこへ飛んで読んでね。ではゲームスタート！ （：4Pへ）

ときめきメモリアル
forever with you

●発売日／95年10月13日 ●価格／¥6,800（限定版）¥9,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／マウス
●メモリーカード／1ブロック

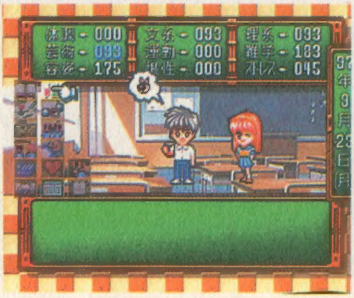
これからも、そしていつまでも、このときめきを忘れない



◀学校の言い伝えどおりに、伝説の樹の下で女のコから愛の告白を受けられるか!?

ＰＣエンジン版発売前後は注目されていなかったのが、ロコミによってその後爆発的な人気を呼び、ＰＳ版発売でその地位を不動のものとした恋愛ＳＬＧ『ときめきメモリアル』。このゲームの魅力は、１回や２回プレイしただけでは見つくせないほどの大量イベント。狙った女のコを簡単におとせない絶妙なゲームバランス。そしてなにより、登場する女のコたちが、全編しゃべりまくりのボリュームあるボイスにより、プレイヤーを虜にしてしまう個性と魅力を持ったこと！　これらの要素が絶妙に絡み合い、プレイヤーをゲームの世界にどっぷりハマらせてしまうのだ。

このゲームの目的は、３年間の高校生活をエンジョイしながら男を磨き、卒業式の日に主人公が秘かに思っているヒロイン・藤崎詩織から告白されること。とは言え、これはあくまで１つの結末にすぎない。詩織の他にも10人以上の女のコと知り合うことができ、自分の好きなタイプのコを狙ってのプレイも楽しめるぞ。



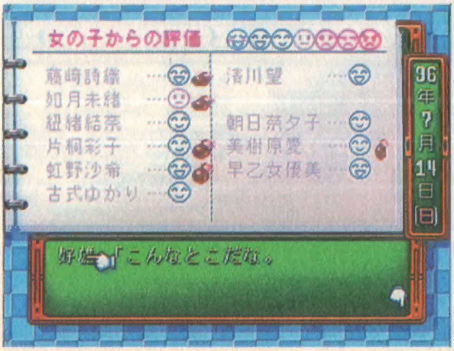
▶平日コマンド実行中。女のコのSDキャラが応援してくれるようになるぞ。

◉平日コマンドと休日コマンドを使い分ける

このゲームの１週間は、平日と日曜祭日の２つに分けられている。平日は８種類のコマンド（文系学習、理系学習、芸術学習 運動、部活、遊び、おしゃれ、休養）が使用でき、主に自分のステータスアップに励むべく活用する。日曜夜にコマンドを選択し、ここで選んだ項目を月～土曜の平日に連続して実行する仕組みになっているぞ。そして休日は、電話、デート、情報誌の３つの休日コマンドが増え、デートに関する情報を入手したり、女のコとのコミュニケーションで仲を深めることができる。女のコの愛を勝ち取るためには、この休日をいかにうまく使うかが、とっても重要なのだ！　ただし、休日は平日にくらべてパラメータが大幅にアップするというメリットも見逃せない。自己鍛錬が先か、女のコと付き合うのが先か、状況に応じてどちらを優先させるかをじっくり考えなきゃいけないぞ。

◉爆弾に気を付けろ!

本命の女のコに熱を上げすぎて、他のコをデートに誘わずにいると、あるとき「女の子の間で変なうわさが……」なんてメッセージが出てくる。そこで好雄に自分の評価を聞くと、ある女のコの評価欄に爆弾マークが付いているはず。もしこれを放っておくと、君がそのコを傷つけたという噂が広まり、他の女のコの評判までガタ落ちになってしまうぞ！　こうなる前に爆弾の付いた女のコとデートして、そのコの機嫌を直してあげることが、とても大切なのだ。



▲あのコの爆弾を消したらこのコに爆弾が付いて……ああっ、間に合わない!!　なーんて経験、誰にも１度はあるんじゃないの？

◉そして感動のエンディングへ

勉強に恋にと高校生活を送り、３年の３月１日に卒業式を迎える。このとき主人公の机の中に、「伝説の樹の下で待っています」という１通の手紙が。そしてそこには１人の女のコが、自分の想いを伝えようと待っているのだ。このとき現れる女のコは、一番主人公と相性がよいコ……というだけでは決まらない。その女のコにふさわしいだけの能力を主人公が持っているかがポイントなのだ。特に詩織の告白を受けるためには、あらゆる分野でトップクラスの実力が必要になる。君の努力が問われる一瞬だ！

樹の下で待つのは誰!?





まんが／宮須弥

はじめてクエスト
私、探偵ポリゴングマのポリタンは疲れていた。親友でもある渡邊警部補に捜査依頼された事件…とある別荘で起こった猟奇殺人なのだが…その事件と全く同じ状況が今最も人気の高いＲＰＧ『イクスポーズクエスト』のイベントとして登場するという噂を耳にしたためだ。（①ゲームを続ける：５Ｐへ、②ゲームを止める：89Ｐへ）

◉スケジュール管理が重要!!

きらめき高校で行われる学校行事は、学期末テストは学力、体育祭は運動というように、パラメータが大きく関わってくるイベントが数多くある。これらの行事でイイ成績を残すには、事前にステータスアップをしなくてはいけないのだ。体育祭が近づいたら運動強化を、テストが近いなら学力強化というように、常にベストの状態で行事にのぞもう。もしイイ成績をとれば、主人公に対する女のコの評価がグンとアップするし、試験で赤点を取ってしまうと地獄の補習が待っていたりする。この結果が積み重なってエンディングの告白へとつながるのだから、面倒くさがらずにしっかり自己鍛錬にはげんでほしい。

また、この他の行事だって、好きな女のコとの仲を深めるチャンスなのを忘れちゃいけない。修学旅行や文化祭では女のコと一緒に見学することができるし、特に仲の良い女のコの場合は自分から誘ってきたり、バレンタインデーに本命チョコをくれたりするんだからね。こんなオイシイ思いをしたければ、普段のデートに関しても、いつどこに行ったかなどを把握しておき、女のコの機嫌を損ねない努力が必要となる。こういうときも、予定を立てて自分の行動をしっかり管理することが、とっても重要なのだ。

年間行事予定

入学式・始業式	4月4日
体育祭	6月第1土曜日
1学期末テスト	7月第3週
夏休み	7月24日～8月31日（2年目は7月25日から）
夏合宿	8月第3週
修学旅行	2年目　9月第2週
文化祭	10月第2土曜日
2学期末テスト	12月第2週（1年目は第3週）
クリスマスパーティ	12月24日
冬休み	12月25日～1月7日
バレンタインデー	2月14日
進路決定	3年目　2月23日
卒業式	3年目　3月1日
3学期末テスト	3月第2週
ホワイトデー	3月14日
春休み	3月24日～4月3日



◀こんな楽しい学校行事が、盛りだくさんなのだ！

▼イヤミを言われても、やっぱり楽しいのだ！





▲お近づきになった女のコとデートをいくらでもできる。

スタジアムの興行予定

月	予定
3月	プロレス
4月	野球
5月	野球
6月	プロレス
7月	野球
8月	野球
9月	野球
10月	野球
11月	プロレス
12月	休み
1月	プロレス
2月	休み

基本的にデートと言えば、女のコが好きそうな場所を選ぶもの。だからスタジアムにはあまり足が向かないんじゃないかな？　しかし、スタジアムも捨てがたいデートスポットであることは間違いないのだ。特に野球は虹野さん、プロレスは優美ちゃんがオススメだぞ！　なんてったってイベント（それぞれ12、15ページを参照）が見られるからね。

参考までに女のコのスタジアムの好みを補足しておこう。詩織と片桐さんと清川さんは野球、鏡さんはプロレス、如月さんと紐緒さんはイマイチだけどプロレス、古式さんはどちらもイマイチ、朝日奈さんと美樹原さんはどちらもダメ、虹野さんと優美ちゃんはどちらもOKだぞ。

映画館、コンサート会場の公演予定

年月		映画		コンサート	
1年	春	休館		クラシック	KNM交響楽団
	夏	コメディ	おいらやってるよ	アイドル	盛田智佐
	秋	ラブロマンス	フォレスとガンプ	ロック	茶毛&明日
	冬	アクション	サマソー	ニューミュージック	WIZARD
2年	春	ホラー	フンガー	アイドル	甲玉リコ
	夏	アニメ	カンパンマン	ロック	XeXeX
	秋	アクション	睡拳・痛	クラシック	KNM交響楽団
	冬	ラブロマンス	愛のメロディ	ニューミュージック	Bees
3年	春	アクション	スピード／キング	アイドル	SNACK
	夏	ホラー	BANPO	クラシック	KNM交響楽団
	秋	コメディ	おめん	ニューミュージック	prf
	冬	ラブロマンス	恋と青春の旅立ち	ロック	リンスー

女のコの映画の好みをまとめてみたぞ。詩織と如月さんと古式さんはラブロマンスとホラー、紐緒さんはアクションとホラー、片桐さんはコメディとアクションとホラー、虹野さんと朝日奈さんはアクション、清川さんと鏡さんはイマイチだけどラブロマンスが、美樹原さんはホラー、優美ちゃんはコメディとアクションと特にアニメ。

コンサートの好みは、詩織と如月さんがニューミュージックと特にクラシック、紐緒さんと鏡さんがクラシック、虹野さんと清川さんがロック、朝日奈さんと美樹原さんがニューミュージック、片桐さんがロックとニューミュージック、古式さんがクラシックとニューミュージック、優美ちゃんがアイドル。

映画にしてもコンサートにしても、優美ちゃんだけは、他の女のコと極端に好みが違うので気を付けよう。



まんが／TOM

はじめてクエスト

既にゲーム開始から250時間以上経過している。このゲームの想定クリア時間は500時間。問題のイベントはシナリオの3／5程度進行させると登場するらしい。あと少しのハズだ…。カチャ。「ポリタン、そろそろ休憩したら？」助手のお姉さんがハーブティを手に現れた。（：53Pへ）

コマンド別パラメータ変化表

クラブ以外のコマンドを実行したときの能力変化を、大まかに分類してみた。平日1日で数値が1変化した場合で、中ランクの変化と考えよう。

コマンド＼パラメータ	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系学習	↓	**↑**	↑	↑	↓	↑	↓	↓	↑
理系学習	↓	↑	**↑**	↑	**↓**	↓	↓	↑	↓
芸術学習	↓	↑	↑	**↑**	↓	↑	↓	↓	※
運動	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	**↑**	↑
遊び	↓	↓	↓	↓	↑	⬆	**↑**	↓	※
おしゃれ	↓	↓	↓	↓	↓	**↑**	⬆	**↓**	※
休養	⬆	—	—	—	—	**↓**	**↓**	↓	⬇

↑…たまに上昇
↑…コンスタントに上昇
⬆…大幅アップ
—…変化無し
↓…たまに下がる
↓…下がりやすい
⬇…かなり下がりやすい
※…コマンドの成否で変わる

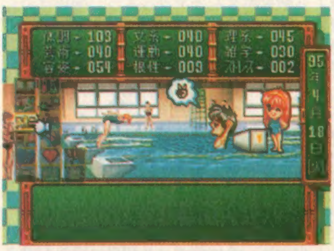
◉バランスが大事なのだ

左の表にある7つのコマンドと、次に紹介するクラブコマンド。主人公は、この8つのコマンドによって、ステータスアップをしていくのだ。ただし、勉強すると運動が落ちるといったように、それぞれのコマンドには長所と短所がある。これをしっかり把握したうえで、バランスよくスケジュールを決めていくようにね。こうして能力をアップしていくと、勉強や運動の成績がよくなるのはもちろん、女のコたちと出会うこともできるぞ。ほとんどの女のコは、登場条件(女のコのプロフィール参照)を満たすと知り合えるので、主人公の全能力が高いと登場する女のコも自然と増えるのだ。能力値は告白に関わる大事な要素だけに、コマンドの仕組みは必ず理解してね。


▲コマンドの正否はSDキャラが教えてくれる。女のコも見守ってるし、しっかりやろう！

◉ストレスと体調に注意

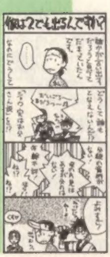
クラブコマンドは、全部で11あるクラブのどれかに入部すると使えるようになる。これによるパラメータ変化は、部活の内容がそれぞれ違うように、所属部によって右の表のように変わってくるぞ。基本的には、文系部は各分野を中心にした学力が、運動部は運動と根性が上がると考えればＯＫ。でも、運動部より普通の運動のほうが能力が上がるし、入るメリットはあるの？　なんて考える人もいるだろう。しかし、クラブで得られるのは能力値だけじゃないぞ！実は部活には経験の要素があり、部活に出ることでその分野の実力がついていく。文系部の文化祭出展や運動部の練習試合で好成績を残すには、この経験が不可欠だ。また、部活で活躍すれば女のコの注目を浴びることになり、君の評価もアップするぞ。上手にクラブを利用して、能力、名声、恋の3つを一気に手に入れちゃおう！


▲同じ部の女のコと同じ時間を共有できるのも、部活の魅力のひとつなんだよね。

クラブ別パラメータ変化表

全11のクラブにおける能力変化をまとめたものだ。文系部はストレスがたまりやすく、運動部は体調が下がりやすいのが特徴といえるだろう。

コマンド＼パラメータ	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文芸部	↓	**↑**	↑	↑	—	↑	↓	↓	**↑**
演劇部	↓	**↑**	—	↑	↑	↑	↓	↑	**↑**
科学部	↓	↑	**↑**	↑	—	↑	**↓**	↑	⬆
電脳部	↓	↑	**↑**	↑	—	↑	**↓**	↑	⬆
美術部	↓	↑	—	**↑**	↑	↑	↓	↓	**↑**
吹奏楽部	↓	↑	↑	**↑**	↑	↑	↓	↑	**↑**
野球部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	↓	**↑**	↑
サッカー部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	↓	**↑**	↑
テニス部	⬇	↓	↓	—	**↑**	↑	↓	**↑**	↓
水泳部	⬇	↓	↓	—	**↑**	—	↓	**↑**	↑
バスケ部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	↓	**↑**	↑



まんが／東京都　祥人

「私たちは歩き続けていくのだろう。様々な過去と様々な未来のために」「そうね」「そうだとも」戦いはまだまだ終わらない。この右手の、欠けた30ポリゴンの傷跡が、あの頃をリアルに甦らせる。確かにひとつの戦いは終わった。しかしもうひとつの戦いは毎日始まっている。自分と自分の大切なモノのために。

文化祭イベントリスト

6つの文系部が3年間に行う、全18の文化祭イベントの出展リストを紹介しちゃおう。見たいイベントはこれでチェックだ！

	'95	'96	'97
文芸部	**詩集の展示** 詩集を展示する。ひとりで見たときは「詩の心がわかった」などと言うが、文系学力はアップしてない。	**作文の展示** 創作文を展示する。朝日奈さんあたりは、連れてきてもあまり喜んでくれない場所。	**弁論大会** SDキャラによる弁論シーン。登場キャラは、詩織、如月など5人いる。
演劇部	**金太郎侍** 桃太郎侍のパロディ時代劇？　セリフはすべて音声付きと、PC版より大幅パワーアップ。	**九伊豆戦隊カルトマン** 幻魔帝国ナゾラーの野望を砕くカルトマンの活躍を描いた戦隊モノ。これも音声付き。	**ロメオとジュリエッタ** シェイクスピアの名作。ハウス名作劇場ではない。どう見てもパロディなのに、なぜかみんな感動する。
科学部	**薬品調合実演** SDキャラが、2つの薬品を調合させ、爆発させる。登場するのは、詩織、紐緒、男性キャラの3人。	**レーザーアートショー** レーザー光線で空中に絵を表示させる。表示されるのは詩織、紐緒の2人。	**物質転送実験** コアラと人間を入れ換える実験をするが、お互いの顔だけ入れ替わってしまう。
電脳部	**血液型占い** 一緒にいる女のコとの相性占い。ひとりの場合は調べる女のコを決められる。	**ツインビータイムアタック** 全4面のクリアタイムを競うゲームをプレイ。古式、清川、優美、朝日奈の4人は、自分でもプレイする。	**ハッキング実演** 戦闘衛星を本当にハッキングし、会場にレーザーを撃ち込ませる。まさに超高校級の実演だ。
美術部	**似顔絵** 似顔絵を描く。主人公が展示側で女のコが見学に来た場合、主人公が彼女たちの似顔絵を描く。	**公開デッサン** モデルを使ってのヌードデッサン。好雄は必ずここに来る。どうでもいいけど、うらやましい学校だ。	**絵画の展示** 油絵の展示をする。これら展示の場合、部活での活動具合によって、出展後のセリフが変化するのだ。
吹奏楽部	**ゲーム音楽の演奏** コナミの名作「グラディウス」のステージ1のBGMを演奏する。もう10年以上前の曲なんだよね。	**チャルメラの演奏** テンポを少しずつ外した曲から、最後はチャルメラでおなじみのフレーズで締める。	**クラシックの演奏** 「ワルキューレの騎行」を演奏する。名前は知らなくても、どこかで聞いたことのあるメロディでは?

◉クラブを極めると進路も変わる

3年間とも同じ部の夏合宿に参加すると、不良戦などで絶大な効果を発揮する、クラブ奥義が修得できる。また特に部活を頑張るとクラブマスターとなり、3年目2月23日の進路決定で特別な進路選択ができるのだ。ただし、練習量と能力値が足りないと進めない場合があるぞ。



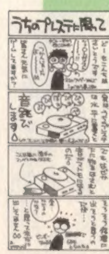
◀特別な進路へ無事進めたかは、卒業するとわかる。

◉クリスマスパーティ

クリスマスパーティに参加するには、容姿か運動が以下の条件を満たしていないといけない。そして、無事に通過できた次の年は1つ上の数値でチェックされ、参加できなかった人は前年と同じボーダーで調べられるのだ。

	1回目	2回目	3回目
容姿	70	100	120
運動	150	175	200

クラブ	修得奥義		クラブマスターの内容
文芸部	メガトン辞書	読んだ辞書を空中に放り投げると、落ちてくる間にいつの間にか辞書が巨大化して、敵を踏みつぶしてしまう。敵1体に有効で、ダメージの下3ケタは必ずゼロ。	主人公の書いた「人間合格」という小説が、植木賞を受賞する。卒業後は作家として活躍することに。
演劇部	脱力漫才	ダジャレの3連発で敵全員を凍り付かせてダメージを与える。攻撃の後に女のコのツッコミが入ることがある。放つダジャレはランダムで決定される。	きらめき高校の演劇部が、「オッズの魔法戦士」という劇で演劇大賞に輝く。卒業後は有名劇団へ。
科学部	世界征服ロボ	巨大ロボットを呼び出し、敵全員に必殺技の数々をおみまいする。しかも敵1体には必ず9,999のダメージを与えるという、全奥義中最高の攻撃力をほこる。	万能薬「カゼナオール」を開発し、ノーベル平和賞に選ばれる。卒業後は製薬会社の研究室で働ける。
電脳部	サイバーファング	ノートパソコンのプログラムで作成した、ポリゴンのケルベロス（？）をその場で実体化させ、敵1体に襲いかからせる奥義。	制作したゲームがゲームコンテスト大賞に。サブゲームが追加されるうえ、卒業後はプログラマーになれる。
美術部	色素分解	敵1体に向けて絵筆から虹色の光線を発射。光線の当たった敵を赤、緑、青の3要素に分解してダメージを与える。	目展に応募した、「花と貴婦人」という絵が大賞を受賞する。卒業後はパリ留学で腕を磨くことができる。
吹奏楽部	ハーメルンのホラ吹き	ホラを吹いて殺人コアラの大群を召喚する。コアラは次々と敵を踏みつぶしてダメージを与え、そのまま走り去っていく。	国際吹奏楽コンクールで優勝。その功績で、卒業後はウィーンに留学することが可能に。
野球部	超球百烈弾	両足を軸にして身体を高速に回転させながら上昇。そのまま空中で無数のボールを投げつけ、敵全体にダメージを与える。	3年目の夏合宿期間に、甲子園大会に出場する。優勝すれば、プロ野球選手になれるチャンスが。
サッカー部	レッドカード乱舞	敵1体の周囲を回りながらキックをあびせ、最後にオーバーヘッドで蹴りつけて攻撃する。ダメージは他の奥義に比べてやや少なめ。	全国大会の決勝に駒を進める。優勝すれば、Jリーグ選手になれる可能性がある。
テニス部	火の鳥サーブ	炎に包まれたボールを敵の足元に打ちつけ、そこからフェニックスを召喚。フェニックスが舞い上がるときに炎の翼でダメージを与える。	インターハイの決勝へ。勝てば卒業後、世界をかけめぐるプロテニスプレイヤーになれる。
水泳部	水竜波	地面から水柱を呼び起こして敵1体を包み込む。そして水柱の底から水竜を召喚し、竜が上昇しながら敵にダメージを与える。	インターハイの決勝戦に進出。優勝すれば、卒業後も実業団で水泳を続けることができる。
バスケ部	ナイアガラダンク	ドリブルしながら敵の周囲を走り、敵1体の頭上にジャンプしながらボールをたたきつける。ボールは当たった瞬間に破裂し、ダメージを与える仕組み。	インターハイの決勝に進む。勝てば卒業後、アメリカに留学してプロバスケ選手を目指せる。



まんが／さいとうつかさ

はじめてクエスト

「渡邊警部補に頼んで、ゲームメーカーさんに直接聞いてもらえば？」お姉さんが当たり前な疑問を口にする。「聞いてもらったさ」「それで？」「実は、このイベントの謎を知っているプログラマー、稚野輝はゲームが発売された1カ月前に失踪している」（①「女神」について調べる：44Pへ）（②稚野輝調査開始：19Pへ）

必見&貴重イベント

◉練習試合で女のコの応援

運動部では3か月に1度、練習試合が行われる。もしこのとき仲の良い女のコがいると、試合前に女のコが現れて君を応援してくれるのだ！　見事試合に勝てば君と応援してくれたコの仲が良くなるから、ここはぜひ練習に打ち込んでカッコイイところを見せてあげたいよね。なお、同じ部に所属する女のコと仲が良い場合、他のコとの相性に関係なく優先的にそのコが登場するぞ。また、伊集院に一定回数以上電話をかけていれば、その直後に行われる練習試合には、必ず伊集院が応援（？）にかけつけるのだ。



▲応援してくれる女のコがいると、やる気が違ってくるよね。



▲こんなふうに応援されたら、もう意地でも負けられないぜ！

◉食中毒になる

自分の所属部に女のコがいると、夏合宿期間中の水～金曜日にランダムで、女のコの料理が原因で食中毒になることがあるぞ。もし食中毒にかかると、練習が1日できないうえに体調は半分に低下するという大ダメージ！　でも、実はメリットも少しあって、その女のコにある傷心度と呼ばれる内部パラメータがゼロになるのだ。傷心度とは、女のコの機嫌に関係するパラメータで、これが高くなると爆弾が発生する。つまりこれがゼロになれば、女のコの機嫌が直るってわけ。まあ、それほど大きいメリットじゃないけど、女のコの悲しそうな顔が見られて、少しラッキー!?



▲泣いてあやまる詩織も魅力的だけど……お腹痛いよ～。



▲笑ってごまかす、素直にあやまるなど、反応もそれぞれ。

◉バッドエンドも2種類ある

実は好雄に彼女ができたかできないかによって、バッドエンディングが少し変わるのを知ってたかな？　好雄に彼女ができないと普通に「女々しい野郎どもの詩」が流れるけど、好雄に彼女ができると声のないカラオケバージョンの曲が流れるのだ。ちなみに好雄に彼女ができるのは、女のコが8人以上登場している場合。もし条件を満たすと、3年目の2月26日に好雄が詩織か優美以外の女のコひとりと付き合うことを、主人公へ報告してくるのだ。バッドエンディングの条件は……言わなくても分かるでしょ？



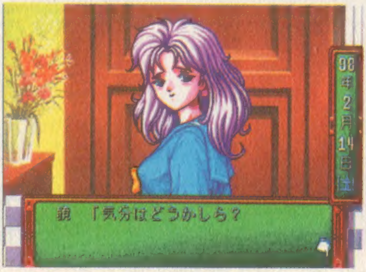
▲好雄に彼女ができて俺にできないなんて、屈辱だぁ～！



▲好雄は女々しくないと、上田さんも歌ってくれないんスか。

◉お見舞い

主人公は、体調が低いとケガ、ストレスが高いとノイローゼ、そして体調とストレスの両方が悪化すると病気になるのだ。もし病気になると強制的に休養するハメになるうえ、この状態でテストを受けるとさんざんな結果になってしまう。だけど、仲のよい女のコが土曜日にお見舞いに来るという、うれしいイベントが起こることもあるぞ！



◀女のコと玄関先でお話。これ以外に何も起こらないけど、心配して家まで来てくれるなんて、うれしいじゃないですか！　たまには病気もイイかな？

◉カラオケが流れる

顔が赤くなった女のコと3回目のカラオケに行ってみよう。すると女のコに「歌ってほしい」とせがまれ、オープニングの曲「ときめき」のカラオケができるのだ！　さらに女のコのセリフが出ているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力すると、選べる曲が3曲追加され、計4曲からカラオケが選べるようになるぞ。ただし、2回連続でカラオケに行くと当然「この前もきたところだから……」と言われるし、3回連続で行くと不良にからまれるから注意しよう。



▲こんな画面が出てればコナミコマンド成功のしるし。



▲「二人の時」などが追加されている！　これは歌わねば。

◉外井の告白!?

伊集院家のクリスマスパーティに、容姿が低く運動が高い状態で参加すると、門番の外井は顔を赤らめながら中に入れてくれる。これを3年間続ける（1回運動で入れば、以後容姿の高さは無関係）と、卒業の日に彼の告白が待っているのだ！　ただしこれは伊集院に止められるので、女のコの告白はちゃんと受けられるぞ。



◀容姿70未満、運動150以上で最初のクリスマスイブを迎え、2年目以降は175、200以上の運動にしよう。条件をクリアしてしまうと……ああっ外井が！



まんが／大阪府　ささきりゅう

はじめてクエスト

「いや、『イククエ』の問題のシナリオについて聞きたいんですが？」「あれはですねぇ……とりあえず、あまり簡単に解けるシナリオばかりじゃつまらないだろうって事で入れたんですよ。あくまで、暇な人はやってみてくださいって感じで。あのシナリオに気づかないでゲームを終わる人も多いかも知れないっていう」（：24Pへ）

知っておくとためになる情報!!

◉アルバムモード

エンディングがすべて終わってから20秒ほど待つと、画面が切り替わってアルバムモードになる。ここでは告白された女のコのビジュアルのうち、3年間に見られたものすべてが表示されるのだ。なお、スタッフロール中に2Pの⊗を押すと、エンディングを待たずにアルバムモードに入れるぞ。



▲君がどれだけそのコと同じ時間を過ごしたかによって、アルバムの重みも変わってくるんだ。

◉マスコット

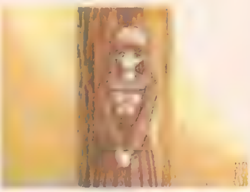
女のコから告白を受け、エンディング後にそのデータをセーブすると、次のプレイからオプションに「マスコット」の項目が追加される。ここではクリアした女のコのSDキャラを画面に表示させることができるのだ。また、RlorR2を押しながら✚ボタンで、マスコットの表示位置を変更可能。



▲しかもマスコットをクリックすれば、昼はおはよう、夜はおやすみメッセージが聞けてしまう！

◉字幕モード

告白シーンで女のコがしゃべっているときに、何でもイイからボタンを押し続けてみよう。すると、そのコのしゃべりに合わせて、セリフが順々に表示されていくのだ。聞き取りにくいセリフも、これでしっかり確認できるってわけだね。ちなみにボタンを離せば、表示もスグに消えちゃうぞ。



▲聴覚だけでなく視覚でも感動を味わってくれ。ちなみにコレは告白シーンの写真じゃないけど許してちょ。

◉のぞき&着替え

夏合宿の終わりにシャワー室をのぞくと、女のコの入浴シーン4種類どれかが見られることがある。バスケ部所属だと、さらに1種類追加されるぞ。また学校が休みのとき以外で、体調が下がってケガをしたときにランダムで、女のコが着替えてる場面に出くわすイベントが発生するのだ。



▲のぞきが見つかると、同じ部の女のコとの仲がほんのちょっぴり悪くなる。

◉オープニングの秘密

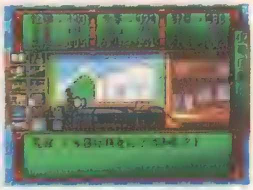
2Pにパッドをつなぐか詩織の告白シーンを見た後は、詩織の口元がアップになったときに「好きです」の声が入るようになる。また、偶数回目にデモが流れるときは、画面は歌詞の表示がない高解像モードになり、3回目以降の奇数回目では歌詞を表示する位置の帯の色が変わるぞ。



▲高解像モードをよーく見ると、線が細かいのがわかる。ホント、よーく見なきゃダメですって。

◉電話&ラジオ

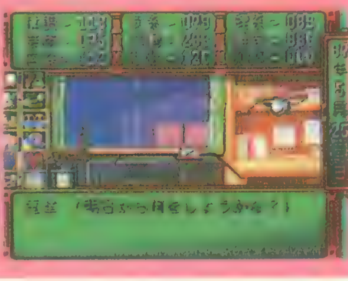
まずは好雄から女のコの情報を聞き、「電話番号」の欄にある記号を覚えよう。それを休日コマンド入力時、背景にある電話にカーソルを合わせて順番どおりに入力すると、アイコンを使わずに電話がかけられるぞ！　この他、背景のコンポをクリックすると、ランダムでラジオが聴けるのだ。



▲好きな女のコの番号は覚えておきたいよね。なお、未登場の女のコと好雄には、この方法が使えないぞ。

Q&Aコーナー

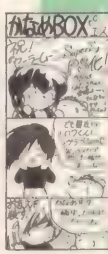
日曜夜の平日コマンド入力画面で、カーソルを写真のとおりの位置（画面右にある本棚の左側、黄色い本のあたり）に合わせてクリックしてみよう。すると、役立つ小技やミニ知識が満載の、Q&Aコーナーになるぞ！　◎ボタン連打（2Pの◎+△+⊗+▢を同時押し）、ターボモード（コマンド実行中に2Pの⊗を押す）場所表示（1Pの△を押し続ける）などの便利コマンドがすべてこのコーナーの中で紹介されているので、必ず1度は目を通しておきたいところだ。また、カレンダーと同時に表示されるバイオリズムについての詳しい説明もあり、ゲーム攻略の手助けにもなるのがありがたいね。ちなみにサブゲームのミニ攻略法も載っているけど、これはそのサブゲームをオプションでプレイできるようになっていないと見ることはできないので、あしからず。



▶カーソル位置の判定がけっこうシビアなので、細かく調べよう。昼間は見られないのを忘れずに。

◉伊集院に電話

好雄とともに最初から電話をかけられるのが伊集院。1、2回かけただけでは何も起こらないから、まるっきり無視しちゃってる人もいるはず。だけど実は、何度も繰り返し電話していると、しだいに伊集院の対応が変わってくるのだ。しかもこれは、単なるセリフの変化だけじゃない！　ある回数以上伊集院に電話し続けると、なんとイベントが起こるようになっていたのだ。まず合計20回以上かけると伊集院と廊下でぶつかるイベントが、40回以上で伊集院が誘拐されるイベントがそれぞれ起こる。さらに誘拐イベントで伊集院を助けにいった場合は、65回以上電話をかけたときに好雄が何者かに狙撃（？）されるイベントが発生するのだ。そしてイベントをすべて見た後もしつこく電話をかけると、場合によっては何かが起こることも……!?



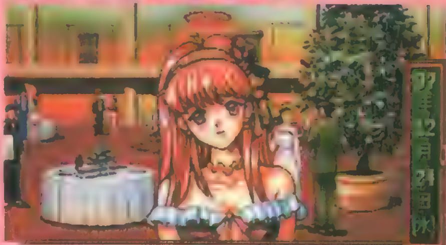
まんが／白虎かなめ

はじめてクエスト

お姉さんの後に続いてしばらく歩き続けていると、開けた場所に出た。……こ、この場所は？　前にどこかで見たことがあるぞ？　や、やばい……ここはハッピーヤッピーノリピーの楽園！　常磐アロハオエン妖精さんいらっしゃい、幻覚と混惑の国、夜の蝶ランドじゃないか！　（：32Pへ）

藤崎詩織

誕生日●初期設定 血液型●初期設定 ●×▲－×●▲●	登場条件●最初から必ず登場している 参照能力●すべて



このコのデータにときめきLOVE

詩織は素敵な恋愛にあこがれているところがあるので、公園、ラブロマンス映画、遊園地など、恋愛小説のような雰囲気になれるスポットに誘うのがいい。また、プロローグで「クラシックをよく聴く」と言うように、クラシックコンサートは特にオススメだ。ゲーセンやロックなどの騒々しいものは、あまり喜ばれないぞ。デートでの対応も彼女の好みそのままに、ムードを盛り上げるロマンティックなセリフがポイントも高い。でも彼女の場合、デートの対応よりも告白のための能力を確保するほうが大変なんだよね

マスコットメッセージ

おはよう。それじゃあ、頑張ってね。
あっ……おはよう。今日も一緒に頑張りましょう。
それじゃあ、また今度、ね。おやすみ……。

詩織の部活

詩織の所属部は、彼女の誕生日によって変わる。これは(誕生月×4＋誕生日)÷11で計算し、その答えの余りの数によって右の表のとおりに決まるのだ(例・5月12日→(5×4＋12)÷11＝2余り10→テニス部)。ただし、カッコ内の数値が11未満の場合は、それをそのまま表に当てはめればＯＫだ(例・1月1日→(1×4＋1)＝5→美術部)。これを利用すれば、詩織を好きな部に所属させられるだけでなく、詩織を文芸部にして如月さんを演劇部確定とするといった、他の女のコの所属部に影響を与えることも可能だぞ。

	部活名
0	文芸部
1	電脳部
2	野球部
3	水泳部
4	演劇部
5	美術部
6	サッカー部
7	バスケ部
8	科学部
9	吹奏楽部
10	テニス部

詩織だけのドキドキ特典!!



▲2Ｐ側にマウスを接続していると、ここで喋るのだ！

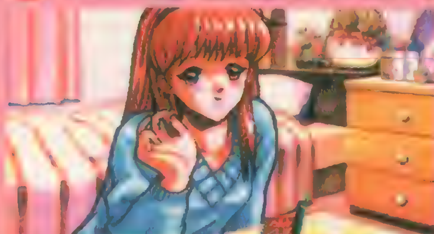


▲詩織ファン必聴。ここをクリックすると羊を数えるぞ！

評価が非常に高い状態で、なおかつ鏡、美樹原より高いとき、クリスマスパーティに参加する



詩織と主人公の誕生日を3月の日曜祭日に設定したうえで、評価が高い状態で誕生日を迎える予定があるとダメ



評価に関係なく、きらめき中央公園に行けばよい。



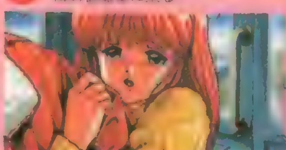
夏 1回以上プールでデートしていれば、2年目以降のプールで発生。



秋 評価が非常に高いとき、近所の公園に行くこと



評価が非常に高いとき、2回目以降の観覧車に乗る

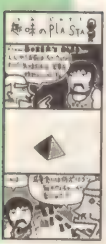


学 評価が非常に高ければ、夏服の期間中にランダムで発生



学 評価が高い状態のとき、土曜日以外の平日にランダムで発生





まんが／井一

はじめてクエスト 実際の事件の際、死体の脇にはカードが添えられていた「全ては復讐のために……女神」。このカードと同じ文面かゲーム中の貴族の別荘にも落ちているらしいのだ。実はこのイベントの犯人の謎は懸賞になっていて、ゲーム中ではあかされない。当然、攻略が雑誌などに掲載されるハズがない。(：7Pへ)

※登場条件の( )内の数値は、詩織と優美以外に2人以上女のコが登場している場合のものです

如月未緒



誕生日●2月3日
血液型●A型
××▲ー●▲●×

登場条件●文系が55(75)以上のときに文系学習
参照能力●文系、容姿

このコのデータにときめきLOVE

本が好きな如月さんは、本当に真面目でおとなしい女のコ。デートスポットも図書館、公園、美術館といった、静かで落ちつける場所が好みなのだ。反対に、人混みや身体を動かすスポットは苦手で、特にスキーは誘っても絶対にOKしてくれないぞ。彼女に対するデートの対応は、よくある受け答えで大丈夫なように、あまり選択に悩まないですむほう。身体が弱く貧血気味なのを気にしているので、彼女をいたわるような優しい言葉をかけてあげるようにすれば、もうバッチリだ！

マスコットメッセージ

おはようございます　また頑張りましょう
おはようございます　また、戻ってきてくださったのですね
お疲れさまでした。私も、もう……。あっ、めまいが……。



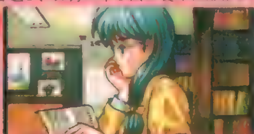
新　評価が高い状態のとき、体育祭で二人三脚を選び、如月の申し出を受ければよい



春　遊園地で絶叫マシーン・ビビールを選び、その後のセリフで「絶対乗るの」を選択



夏　評価が非常に高いときに、海へデートに行くこと。



秋　評価に関係なく、図書館に行けばよい。その後もランダムで発生する場合がある。

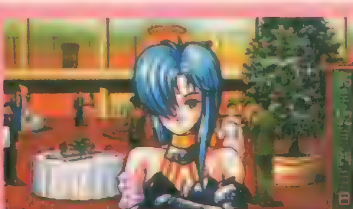


冬　2年目の「愛のメロディー」を見に、映画館へ行けばよい。



卒　評価が非常に高ければ、冬服の期間にランダムで発生する。

紐緒結奈



誕生日●7月7日
血液型●A型
▲▲▲ー●●×●

登場条件●理系が65(85)以上のときに、理系学習
参照能力●理系、容姿

このコのデータにときめきLOVE

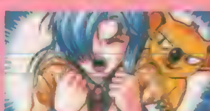
世界征服という野望に向かって躍進する、頭脳明晰な紐緒さん。彼女はクラシック音楽や美術館など、知的なものを好む傾向がある。趣味の実験と研究に役立つジャンク屋に誘うと、特に喜んでくれるぞ。また、動物園や水族館など、実験を試したくなるようなスポットもよさそうだ。彼女とのデートは、基本的な対応がほとんど通用しないため、他のコに比べてかなり難しい。彼女の価値観と独創的な発想に理解を示してあげることが大切なのだ。フライトが高いので、ホメてつくすのがベスト！

マスコットメッセージ

ま、来たからには頑張るのよ。
また来たの？ ま、来たからには、付き合ってもらうわよ
あら、逃げるの？ まあいいわ、見逃してあげる 今日のところはね



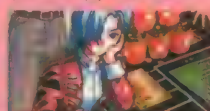
新　評価が高いときに、北海道の修学旅行で一緒に見学すること。



春　評価に関係なく、動物園までデートに行けばよい。



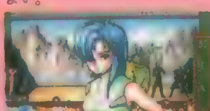
夏　評価に関係なく、ボーリング場へデートに行けばよい。



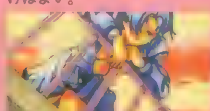
秋　評価が高いときに、ゲームセンターのメダルコーナーに行くこと。



冬　12月中にショッピング街のジャンク屋へ行けばよい。何度でも見られる。



全　毎月第1日曜の遊園地にヒーローショーを見に行く。何度でも見られる。



卒　評価が非常に高いと、冬服の期間にランダムで発生する。



まんが／猫有馬

はじめてクエスト

案の定、ホリメスの面々……ハックのシバフー、デリートのハンザー、ゲットの隼丸は大喜びだった。私も会長就任以来、初の大発見に浮かれていた。これまで、いまいちパッとしなかったホリメスの活動にも力が入るというものだ。ホリメスの明日は明るい！　ホリメスは永遠に不滅である！　おおおおホリメス！

片桐彩子



誕生日●9月30日 血液型●B型 ▲×●−×●×●	登場条件●芸術が50(65)以上のときに、芸術学習 参照能力●芸術、容姿

このコのデータにときめきLOVE

片桐さんと言えば、絵が好きな女のコというイメージがある。そのとおり、誘うデートスポットも公園や動物園など、絵になる場所がオススメ。もちろん美術館が好きなのはいうまでもない。陽気なノリを求めるタイプなので、恋愛映画やクラシックなど、真面目な雰囲気のものには拒否反応を示しちゃうぞ。デートでは、彼女の英語まじりで妙な会話とは対象的に、おとなしめのセリフを返すのが効果的。自分の感想をしゃれた言葉にするのもイイ。あまりにいいかげんな反応でないかぎり、嫌われることはないぞ。

マスコットメッセージ

HOW ARE YA！　調子はどう？
GOOD MORNING！　おはよう。今日からまた頑張って〜。
あっ、やめるのね。お疲れー。SEE YOU!



修学旅行で沖縄に行き、一緒に見学すること。文系学力によってセリフが変化。



評価に関係なく、カラオケ屋へデートに行けばよい。



評価が非常に高い状態で、海へデートに行くと発生する。



評価に関係なく、3年目に美術館へ行けばよい。何度でも見られる。



評価が高いときに、プラネタリウムへ行くこと。主人公の選択でセリフが変化。

虹野沙希



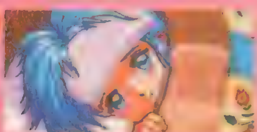
誕生日●1月13日 血液型●A型 ▲×●−▲▲××	登場条件●根性が35(90)以上になると登場する 参照能力●根性、運動、容姿

このコのデータにときめきLOVE

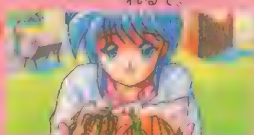
虹野さんはどんなものも受け入れる性分なのか、ほとんどのデートスポットを楽しんでくれる。強いてあげれば、自分の趣味と外れた音楽や映画が好きではないくらい。デートでもごく普通に振る舞っていれば悪い印象を与えることもなく、他の女のコに比べてお互いの仲を進展させやすいのはなによりだ。彼女は「根性」や「頑張る」といった言葉が好きなので、そういったセリフを選べば特に好印象を与えられる。もし、彼女の好みじゃない場所に誘ってしまったときも、素直にあやまれば許してくれるぞ。

マスコットメッセージ

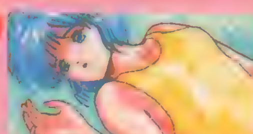
おはよう。今日も根性あるのみよ！
おはようっ。今日も応援してるからね。
お疲れさま。また明日、頑張ってね！



評価が高いときに修学旅行で一緒に見学し5日目の選択で虹野さんの部屋に行く。



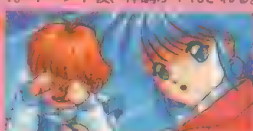
評価が高いときに、きらめき中央公園に行く。イベント後、体調が＋10される。



評価が高いとき、2年目以降のプールで発生。1回以上プールに来てればよい。



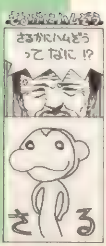
評価に関係なく、野球が開催している期間中にスタジアムに行けばよい。



評価に関係なく、ショッピング街のファンシーショップに行けばよい。



評価が非常に高いと、冬服の期間にランダムで発生。イベント後、体調が＋10。

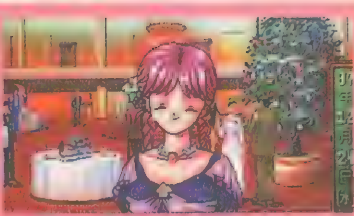


まんが／風上旬

はじめてクエスト

貴族は貴族院の国家議員を務める、良識派の人物を装っていたようだ。しかし、姉弟は知っていた。この貴族の本当の姿を。弟の話によると、善良なのは表向きのみ。裏では人身売買、麻薬密売、盗賊ギルドとの結託など、ありとあらゆる悪事に手を染めていたらしい。(：68Pへ)

古式ゆかり



誕生日●6月13日 血液型●B型 ●●●ー×▲▲×	登場条件●運動と容姿が80(83)以上のときに、運動 参照能力●容姿、運動

マスコットメッセージ

おはようございます。では、始めましょう。
おはようございます。それでは、わたくしと参りましょう。
お疲れさまでした。ゆっくりと、休んでくださいね。

このコのデータにときめきLOVE

常にマイペースでボーッとした感じの彼女は、デートスポットもボーッとできる場所がお好み。意外にもスリルのあるものが好きで、絶叫マシーンやホラー映画に連れていくと喜ばれるぞ。お嬢様育ちと父親の言いつけのせいもあり、ロックやゲーセンなど、いわゆる「教育上よろしくない」ものはダメ。デートでの対応は、基本的な受け答えで通用するのでそれほど難しくない。強いて言えば、ヘンにきどったセリフはさけることくらいだ。変わった応対がウケることも多く、いろいろなセリフ選択を試すと面白いかもね。



新 評価が高い状態のときに、奈良・京都の修学旅行で一緒に見学すると発生。



春 評価に関係なく、植物園までデートに行けばよい。



夏 評価が高い状態のときに、水族館へデートに行くこと。



秋 評価が非常に高い状態のときに、きらめき中央公園に行くこと。



冬 評価に関係なく、スキー場へデートに行くと発生する。



学 評価が非常に高い状態なら、冬服の期間中にランダムで発生する。



学 秋のデートイベントを見ているなら、12～2月の間に必ず発生する。

清川望



誕生日●12月3日 血液型●A型 ▲××ー●×▲×	登場条件●運動と根性が30(70)以上のときに、運動 参照能力●運動、根性

マスコットメッセージ

ようっ！　今日からまた、頑張ろうぜ。
おはよう。今日から、また一緒に頑張ろっ。
お疲れさん。じゃ、またな。

このコのデータにときめきLOVE

見た目はボーイッシュだけど、ハートはとっても女のコな清川さん。デートスポットも、女のコが好きそうな場所を無難に選ぶのがグッドだ。海やスキーなどのアウトドアも喜ばれるけど、スポーツマンの彼女につき合えるだけの運動能力がないと、逆に恥をかいちゃうぞ。彼女は男っぽいのを気にしているので、デートではかわいらしい部分をほめてあげるのが基本。ただしこのとき間違っても「意外に」なんて言葉を付け足しちゃダメ！　そんなことを言うと彼女はムッして、逆効果になってしまうのだ。



新 評価が高い状態のとき、体育祭の競技後に発生する。



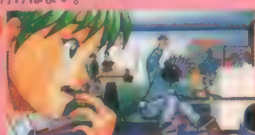
春 評価に関係なく、3年目美術館の彫刻展に行けばよい。



夏 評価が非常に高いときに、海へ行くと必ず発生する。ただし運動値100以上必要。



秋 評価に関係なく、植物園に行けばよい。ただし、評価によってイベントが変化。



冬 評価に関係なく、ボーリング場に行けばよい。評価によってイベントが変化する。



学 評価が非常に高ければ、夏服の期間中にランダムで発生する。

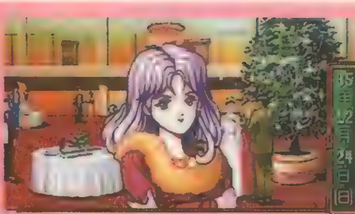


まんが／岡山県　吉永永吉

はじめてクエスト

死体解剖の結果、新たに3人は殺害される瞬間まで眠らされていたことがわかった。宮田の妻、冴子はともかく秘書の2人はいざというときには宮田代議士のSPとしても機能する。ボディーガードとして十分な訓練を受けている男をひと突きでしとめるには眠らすのが最も効果的だろう。（：79Pへ）

鏡魅羅



誕生日●11月15日
血液型●O型
▲▲×ー●××▲

登場条件●容姿が100(125)以上のときに、おしゃれ
参照能力●容姿、雑学、芸術

マスコットメッセージ

おそいわねぇ。早くしないと、置いてくわよ。
おはよう。また私に逢いにきてくれたのね。
では、ごきげんよう。また誘っても、よろしくてよ。

このコのデータにときめきLOVE

鏡さんはアダルトな雰囲気の女のコ。デート先は彼女のお好みに合う、落ちついた雰囲気の場所を選ぶのがいいだろう。とはいえ、彼女はあまりデート先の好き嫌いは少ない。強いて挙げると、映画館、ジャンク屋、ヒーローショーなどが嫌いなようだ。彼女の場合、むしろ重要なのはデートでの対処法だ。彼女は自分の美しさに絶対の自信を持っているので、彼女の美しさを否定するセリフは禁物！　また、他のものに興味を持っているそぶりを見せるのも避けよう。常に彼女の美しさをほめるコト。



新　評価が非常に高いとき、クリスマスパーティの帰りに「送っていくよ」を選択



新　クリスマスパーティでのイベントを見ていれば、1月中に必ず起こる



春　評価に関係なく、ショッピング街のブティックに行く。選択で評価が変化



夏　評価に関係なく、海に行けばよい。何度でも見られる



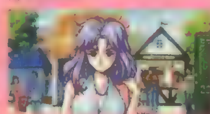
秋　評価が非常に高いときに、遊園地のゴーストハウスに入ること。



冬　評価が非常に高いときに、いっしょにスキー場に行く。

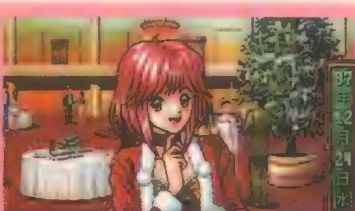


学　評価が非常に高くなると、夏服の期間中にランダムで発生する。



土　評価が高くなると、デートの待ち合わせ場所でランダムに発生する。

朝日奈夕子



誕生日●10月17日
血液型●B型
●▲●ー×▲●▲

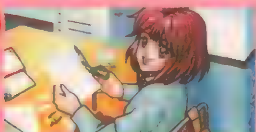
登場条件●雑学が90以上のときに、遊び
参照能力●雑学、容姿

マスコットメッセージ

あっ、おはよう。今日もサクッといこう！
あーっ……おはよう。またどっかに連れてってよ〜。
えぇーっ、やめちゃうの!?　つまんなーい！

このコのデータにときめきLOVE

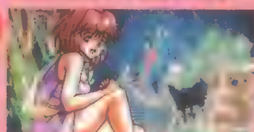
流行と遊びのエキスパートである朝日奈さんは、海や遊園地など人の集まる場所が大好き。また、ポップス系の歌手やアクション映画を好むので、情報誌はマメにチェックしよう。もちろん情報誌で話題のイベントに誘うのもグーだ。逆に、静かな場所やむさ苦しい場所はやめたほうがイイぞ。彼女はあきっぽい性格なので、デートでは君自身が熱中しないように行動しよう。ただ、彼女自身がハマっているときは素直に付き合ってあげること。流行にうるさいから、そのことにちゃんと気づこう。

新 

2学期末テストの前の週に、誘われて図書館へ行く。ただし学力が高いとダメ

春 

評価に関係なく、ゲームセンターのビデオゲームコーナーに行けばよい

夏 

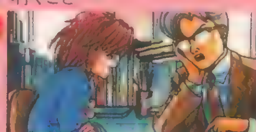
評価が非常に高い状態で、8月中に遊園地へ行くこと

秋 

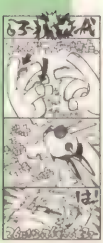
評価に関係なく、3年目のコンサート会場に行けばよい。

冬 

評価が高い状態のときに、スケート場へ行けばよい。

学 

評価が非常に高くなっていれば、冬服の期間中にランダムで発生する。

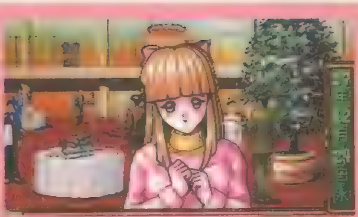


まんが／しろー大野

はじめてクエスト

？　あ、あれは以前から探していたポリゴンメスグマの幻のCG集！　こ、こんなところにあったのか！　リンク先もかなり書いてある。こ、れはスゴイ発見だ！　ポリゴンメスグマ友の会（略してポリメス）の会員にスグに報告しなければ！　忙しくなってきたぞぉ！　（：11Pへ）

美樹原愛



誕生日●9月5日
血液型●A型
●×▲−▲×●●
登場条件●学校行事で活躍すると、イベントで登場
参照能力●運動と根性以外全部

このコのデータにときめきLOVE

おとなしい性格の彼女は、好きなデートスポットも公園などの落ちつける場所。動物好きなので、動物園や水族館は特に狙い目だ。ロックコンサートやスタジアムなど、騒々しい場所は×。デートでの応対は、基本的に彼女をエスコートするように振る舞えば問題なし。オーソドックスなホメ言葉も効果的で、彼女の心をつかむのはそれほど難しいことではないぞ。そのかわり男性の理想は高いほうで、体力面以外のほとんどを要求される。詩織狙いが失敗して美樹原さんと……ってパターンも多い？

マスコットメッセージ

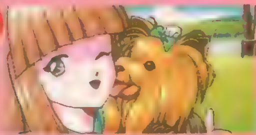
おはようございます。あの、頑張ってください
あっ、あの…おはようございます。あの、また逢えて、うれしいです
お疲れさまでした。あの、また来てくれますか？

新

評価が非常に高いときに、クリスマスパーティ会場で会う

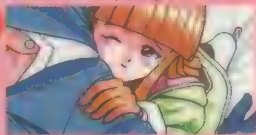
春

評価に関係なく、第1日曜日に遊園地のヒーローショーに行けばよい

夏

評価が非常に高い状態で、きらめき中央公園に行くこと。

秋

評価に関係なく、動物園へデートに行けばよい。

冬

評価が非常に高いときに、スケート場に行けばよい。ただし運動が80以上必要。

学

評価が非常に高いと、夏服の期間にランダムで発生。評価によって内容が変化。

早乙女優美



誕生日●5月16日
血液型●O型
●●●−▲▲×●
登場条件●2年目の4月4日になると、必ず登場
参照能力●運動、雑学、容姿

このコのデータにときめきLOVE

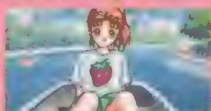
彼女の趣味は、アニメ、ゲーム、プロレスなので、デートに誘うならそのテのスポットが一番！ また、活発な女のコなだけに、屋外でのデートもよさそう。反面、図書館や美術館などのおカタい場所は苦手みたい。さて、彼女への対処だが、じつはなかなか難しい。子供扱いされるのを嫌うため、ときに「そんなぁ〜」と泣きを入れたくなる反応をされることもある。「かわいい」などの言葉を使わず、大げさなまでのホメ言葉で攻めるのがコツだ。また、たわいもないジョークにも喜んでくれるぞ。

マスコットメッセージ

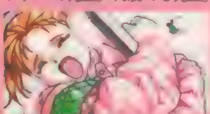
おはようございます。頑張ってくださいね
おはようございまーす！ また会えて、優美幸せだなぁ。
お疲れさまでしたー！ また、優美に会いにきてくださいね。約束だよ！


新 評価が高いと、冬休み(日曜、元日以外)にランダムで発生。何度でも発生。

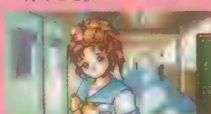

春 評価に関係なく、遊園地へデートに行けばよい。

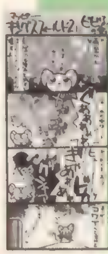

夏 評価が非常に高いときに、きらめき中央公園へ行くこと。


秋 評価に関係なく、プロレスの開催中にスタジアムへ行けばよい。


冬 評価が高いときに、スキー場へデートに行けばよい。


学 虹野学校イベントが発生していれば、夏服の期間中にランダムで起こる。


学 3年目の9月第3週〜10月第1週までの間にランダムで発生する。



まんが／宮須弥

幻想水滸伝

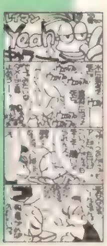
- 発売日／95年12月22日
- 価格／¥6,800
- メーカー／コナミ
- ジャンル／RPG
- 対応周辺機器／なし
- メモリーカード／2ブロック

これで完ペキ！　総まとめのお役立ちデータ集



マップチャート

- ●グレッグミンスター　クレイズに任務を聞き、フッチと話す。
- ●魔術師の島　レックナートから星見の結果を入手。
- ●ロックランド　軍政官の館へ行き、グレィディと話す。
- ●清風山　バルカスとシドニアを捕らえ、帰還。
- ●レナンカンプ　宿屋に泊まり、解放軍と知り合う。
- ●虎狼山　ルドンの宿屋でイベント発生。
- ●サラディ　宿屋に泊まる。すると夜、使者が登場。
- ●クワバの城塞　ニセの名前で城塞を突破。
- ●セイカ　マッシュを仲間にし、新リーダーになる。
- ●カク　チンチロリン勝負でタイ・ホーに勝つ。
- ●トラン湖の古城(本拠地)　ドラゴンゾンビを倒し、本拠地を入手。
- ●コウアン　レパントの屋敷と軍政官の館をクリア。
- ●大森林の村　村の右端から大森林に入り、森を抜ける。
- ●コボルトの村　誰もいない村に到着。クロミミに会う。
- ●エルフの村　長老と話すが牢へ。地下牢を脱出する。
- ●ドワーフの山道　山を越えて進む。途中、クロミミに会う。
- ●ドワーフの村　宝を盗めるかという長老の挑戦を受ける。
- ●ドワーフの金庫　流水棍を入手し、報告後エルフの村へ。
- ●パンヌ・ヤクタ城　戦争イベントを経て、クワンダと勝負。
- ●カランの城塞　2回続けて戦争イベント発生。



イラスト／影一号　まんが　TOM

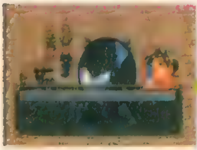
はじめてクエスト

誰が？　何のために？　ひょっとすると姉が犯人なのか？　王立警察軍に犯人として逮捕された弟は牢屋ごしにプレイヤーの操る主人公たちに話しかける。「仇は死んだ。けど……このままじゃぁなんかいやだ。頼むから謎を解いてくれ……頼む」。(①：ひらめいて実際の殺人現場へ：43Pへ)(②ゲーム継続：82Pへ)

◉歴戦の強者たち 帝国五大将軍を仲間にしよう

主人公率いる解放軍の敵側として登場する帝国五大将軍。帝国軍の要として皇帝バルバロッサの信頼を一手に受け、各地を治める軍人たちだ。北方の任地に赴いた主人公の父テオ・マクドール、南のパンヌ・ヤクタ城にはクワンダ・ロスマン、西のスカーレティシア城にはミルイヒ・オッペンハイマー、北のモラビア城にはカシム・ハジル、そして水上砦の守りにはソニア・シューレン。その中で、テオ・マクドール以外の4人の将軍は仲間にすることができる。将軍たちと戦った後に出る選択肢の答え方によって、解放軍に加わるかどうかが決まるのだ。もちろん、仲間にしないでストーリーを進めることも可能だけど、仲間にすれば解放軍の強力な戦力になってくれることは間違いない。しかも彼らは、天地108星の中にも含まれているので、108人すべてを集めて約束の石板を埋め尽くしたいという人は、是非とも仲間にしよう。

感情に任せるか、仲間集めを取るか!?







▲敵だった者を許せるか？感情的な部分を揺さぶられる選択だ。まさに、ここが運命の分かれ道。

◉パーンは殉死せずに済む!

テオ率いる鉄甲騎馬兵との戦争イベントの後、パーンは追撃を食い止めるために1人残り、テオとの一騎打ちに臨む。ここではテオは圧倒的な強さを誇り、パーンが勝つことは不可能に思われていた。誰もが強制イベントだと思っていたはず。しかし、十分なレベルと装備、そして一騎打ちにおいての選択の仕方によって、パーンがテオを打ち負かすことができるのだ！



▲この言葉通り、テオは本当に手加減してこないぞ

初期からの仲間であり解放軍の主力でもあるパーンは、ここで失いたくない存在だ。それにパーンが生きていれば、新たな仲間との協力攻撃もできるようになるぞ。かなり苦戦を強いられるが頑張ろう！

勝った場合



▶テオはパーンの成長ぶりを誉めてくれ、軍を引き上げて退却していく。そしてパーンは何事もなかったかのように本拠地に戻るぞ。役目を果たして一件落着ってトコかな

負けた場合



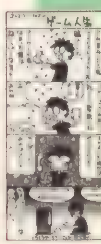
▶テオは情けをかけるが、パーンはそれを断る。反逆者としてトドメを刺され、彼はもう2度と本拠地へ戻ってこない。そして約束の石板でデータを見ることもできなくなってしまうのだ。

◉掛け合わせ魔法の組み合わせを一挙公開!!

絶大な威力を誇る掛け合わせ魔法は、火・水・風・土・雷の5つの紋章で可能になる。異なる紋章を持つ2人がレベル4の魔法を同ターンに唱えることによって、魔法の効果が倍増されてより強力な威力が得られるのだ。5つの紋章ならどの組み合わせでもいいというわけではないので、右の表を参照してほしい。またレベル4の魔法を使えるキャラが2人以上必要になるので、しっかり育成しておこうね。

魔法名	組み合わせ	効果
焦土	火「大爆発」+土「ふるえる大地」	敵全体にダメージ
風烈牙	土「ふるえる大地」+風「嵐」	敵全体にダメージ
水神舞	風「嵐」+水「やさしさの流れ」	敵全体ダメージ+味方回復
雷神槌	水「やさしさの流れ」+雷「雷撃球」	敵1体ダメージ+味方回復
火炎陣	雷「雷撃球」+火「大爆発」	敵全体にダメージ

●リコン
船で川を南下し、急流を確認する。
↓
●テイエン
ゲンとカマンドールを仲間にし、船改造。
↓
●リュウカンの庵
急流を越えて庵へ。リュウカンと話す。
↓
●アンテイ
キンバリーとテスラを仲間にする。
↓
●ソニエール監獄
ニセの命令書で侵入。リュウカンを救出。
↓
●スカーレティシア城
戦争イベント後、ミルイヒと対峙。
↓
●キーロフ
テオとの戦争後、船を改造して町へ。
↓
●カレッカ
廃虚の村を通り抜けて、北上する。
↓
●秘密工場
火炎槍を入手し、キーロフから運ぶ。
↓
●湖賊の砦
タイ・ホーを連れて行くとイベント発生。
↓
●ロリマーの城塞
テオと決戦後、続けて戦争イベント。
↓
●戦士の村
村長の家でイベント、ネクロードと戦闘。
↓
●クロン寺院
過去の洞窟から過去へ。戻って星辰剣入手。
↓
●ネクロードの城
ネクロードを倒してテンガアールを救出。
↓
●竜洞
ヴァンサンと会い、岩の入口から洞窟へ。
↓
●竜騎士の砦
団長と話し、リュウカンを連れてくる。
↓
●シークの谷間
竜に乗って行き、月下草を入手する。
↓
●北の関所
マッシュの作戦で北の関所を奇襲。
↓
●モラビア城
ウォーレンらを救出し、カシムを説得。
↓
●水上砦シャサラザード
戦争イベント後、水門を閉めに砦内部へ。
↓
最後の決戦! 再びグレッグミンスターへ



まんが／さいとうつかさ

はじめてクエスト

右手を失いながらも、黒熊は何とか立ち上がりまた攻撃してくる様子を見せている…… 「星球拳！」ドボ！頭が吹き飛んだ……執念で戦いを挑んでくるモノには何にでも全力で当たるようにしている「戦いの後のお茶はうまい……」それはつかの間の平穏 この先に何が待っているのか？ まだまだ戦いは続きそうだ

108人の仲間リスト

〈表の見方〉
この仲間リストは、約束の石板の順番に準じている。また表内の場所は、そのキャラクターが仲間になる場所を示しているものだ。場所の数字は16ページのマップに記された番号に対応しているぞ。

宿星	キャラクター名	場所
顔	仲間になる条件	

宿星	キャラクター名	場所	仲間になる条件
天魁星	主人公	なし	帝国五大将軍テオ・マクドールの息子。グレッグミンスター出身
天罡星	レパント	12	コウアンの村に住む富豪。軍政官の館をクリア後、仲間になる。
天機星	マッシュ	9	オデッサの兄で元帝国軍師。マッシュの家で帝国兵と戦闘後仲間に
天間星	ルック	11	レックナートの一番弟子。本拠地を手に入れたときに仲間になる。
天勇星	ハンフリー	14	解放軍初期メンバー。コボルトの村のイベント時に既に仲間に
天雄星	カシム・ハジル	39	帝国五大将軍の1人。モラビア城攻略後、説得して仲間になる
天猛星	クワンダ・ロスマン	19	帝国五大将軍の1人。一騎打ち勝利後、選択肢で仲間にできる。
天威星	ペシュメルガ	34	ネクロードを倒した後再び城の最上階に行き話しかけると仲間に。
天英星	グレミオ	1	主人公の付き人兼母親代わり。初期のパーティメンバー。
天貴星	ウォーレン	39	北方の大富豪。モラビア城の牢屋から救出した後、仲間になる
天富星	クン・トー	27	タイ・ホーと旧知の仲の船商人。火炎槍のイベントで仲間になる。
天満星	クレオ	1	古くからのテオ直属の部下。初期のパーティメンバー
天孤星	ビクトール	1	ある目的で旅をする風来坊。帝国に追われる主人公を助ける
天傷星	バレリア	15	元帝国軍士官。大森林を焼き払う計画を知らせに行き主人公と会う
天立星	グリフィス	38	北の関所を守る将軍。戦争イベント後、仲間にすることができる
天捷星	クライブ	21	復讐相手を探す旅の銃士。町に入った時1/8の確率で宿屋にいる
天暗星	フリック	11	初期解放軍副リーダー。ハンヌ・ヤクタ城攻略後、イベントで仲間に
天祐星	カミーユ	10	グレミオの借金を取り立てるか、うやむやのうちに仲間になる
天空星	クロイツ	36	継承戦争で敵側だった男。ハンフリーをパーティに入れ、話す
天速星	スタリオン	14	俊足のエルフ。ハンヌ・ヤクタ城攻略後、解放軍に入る
天異星	カゲ	29	契約次第で何でもこなす忍者。2万ポッチを払うと契約できる
天殺星	フー・スー・ルー	14	剛腕が自慢の放浪戦士。食事代1万ポッチを肩代わりすると仲間に
天微星	キルキス	11	エルフの若者。自分の村の危機を救うため解放軍に力を借りに来る。
天究星	ミルイヒ・オッペンハイマー	27	帝国五大将軍の1人。戦争イベント後、選択肢によって仲間になる。
天退星	バーン	1	テオ直属の部下で、大食漢の格闘家。初期のパーティメンバー。
天寿星	ソニア・シューレン	10	帝国五大将軍の1人。シャサラザード攻略後、選択肢で仲間にできる。
天剣星	アンジー	30	タイ・ホーがいる状態で話すと戦闘になる。勝てば仲間にできる。
天平星	タイ・ホー	11	命知らずの漁師。チンチロリン勝負で勝てば船とともに仲間に入る。
天罪星	カナック	30	アンジーの手下。イベントで勝つと、アンジーと共に仲間になる
天損星	ヤム・クー	11	タイ・ホーの弟分。本拠地を入手すると仲間に加わる。
天敗星	レオナルド	30	アンジーの手下。イベントで勝つと、アンジーと共に仲間になる。
天牢星	ヒックス	34	戦士の村の少年。ネクロードの城に入るときパーティに加わる。
天慧星	テンガアール	34	戦士の村の村長の娘。ネクロードの手から救出後、解放軍に入る。
天暴星	ルカス	11	清風山の山賊。コウアンから本拠地に戻ると協力を申し出にくる
天哭星	シドニア	11	バルカスの相棒。バルカスとともに解放軍に加わる。
天巧星	アイリーン	12	レパントの妻。レパントが仲間になったとき一緒に解放軍に入る
地魁星	レオン・シルバーバーグ	28	マッシュの叔父。本拠地が最終レベルになったら話し、手紙を渡す
地煞星	ジョルジュ	27	絵合わせゲームをやっている。新記録を出すと仲間になる。
地勇星	イワノフ	26	自由を求める画家。スカーレティシア城攻略後に仲間にできる
地傑星	ジーン	23	紋章師の店を営んでいる。話しかければ仲間にすることができる。
地雄星	エイケイ	22	強い者を求める格闘家。仲間にするには主人公のレベルが40以上必要。
地威星	マクシミリアン	38	マクシミリアン騎士団長。モラビア城攻略後、北の関所に現れる
地英星	サンチョ	38	マクシミリアンの従者。解放軍に協力を申し出る主君についてくる
地奇星	グレンシール	11	テオの部下。テオと主人公の一騎打ちの後、解放軍に加わる
地猛星	アレン	11	グレンシールと同じくテオの部下。テオの言葉に従い、解放軍に。
地文星	テスラ	24	代書屋を営んでいるキンバリーの後で、しぶしぶ仲間になる。
地正星	ジャバ	21	鑑定屋。ひいらぎマスターが落とす名無しのつぼを鑑定させること
地闊星	ローレライ	13	女戦士。仲間にするには主人公のレベルが25以上必要。
地闘星	ブラックマン	28	廃村で植物を育てている。芽を踏まないで話しかけると仲間に。
地強星	ヨシュア	36	竜洞騎士団長。竜たちの眠りを覚ませば解放軍に協力してくれる。
地暗星	モーガン	33	寺で修行をしている盲目の格闘家。話しかければ仲間にできる。
地軸星	モース	27	解放軍秘密工場の工場長。火炎槍のイベントで仲間に加わる。



まんが／寿太郎

はじめてクエスト

「この辺は温泉以外何もない土地だったんですよ。それがねぇ……別荘地になんかなったばっかりに。あんなことになるならリゾート化計画にもっと反対してりゃぁ良かったかねぇ」タクシーの運ちゃんはしゃべり続けた。「この辺の再開発ってヤツでリゾート化計画が始まったのは確か14～15年前かな」（：58Pへ）

星	名前	No.	説明
地会星	エスメラルダ	[illegible]	謎の女性。マジシャンが落とすオパールをあげると仲間になる
地佐星	メロディ	27	おとの封印球を渡すと仲間になり、決定音の変更をしてくれる。
地祐星	チャップマン	24	防具屋を営んでいる。話しかければ仲間にすることができる
地霊星	リュウカン	11	高名な薬師 ソニエール監獄から救い出すと協力を申し出てくれる。
地獣星	フッケン	33	クロン寺院の僧侶。主人公を過去の洞窟に案内し、仲間に加わる。
地微星	フッチ	36	相棒ブラックを駆る見習い竜騎士。竜洞騎士団のイベント後仲間に
地慧星	カスミ	11	ロッカクの里から来た忍者。危機を知らせに本拠地に現れる。
地暴星	マース	13	鍛冶屋の見習いでミースの弟弟子 話しかけると仲間にできる
地然星	クロウリー	33	魔法のエキスパート 本拠地が最終レベルで話しかける
地猖星	フウマ	36	一人旅を続ける忍者。竜騎士の砦の蔭に隠れている。
地狂星	ムース	32	メースの一番弟子 マース、ミース、モースをパーティに入れ話す。
地飛星	ミース	17	メースの三番弟子の鍛冶屋。マースが解放軍にいれば仲間になる。
地走星	セルゲイ	10	発明家 話しかけると仲間にでき、エレベーターを作ってくれる。
地巧星	キンバリー	24	ニセ印作りが得意なマッシュの古い知り合いマッシュの手紙を渡す。
地明星	シーナ	9	レパント夫婦の息子。パーティにレパントを入れた状態で話す。
地進星	ケスラー	[illegible]	虎狼山の山賊の頭目 秘密工場で再会したとき仲間になる
地退星	マルコ	32	コイン当てゲームをやって金稼ぎしている。5000以上勝てば仲間に
地満星	ゲン	22	船大工。デュナンの急流を越えられる船が必要なとき話しかける。
地遂星	ユーゴ	33	司書。戦国絵巻を渡すと仲間になり、本拠地に図書室を作る
地周星	ヘリオン	22	呼び戻しの魔法を操る老婆。仲間になるとき瞬きの鏡をくれる。
地隠星	ミーナ	24	酒場の踊り子。主人公が一緒に踊ると仲間になってくれる。
地異星	ミリア	36	愛竜スラッシュを駆る竜洞騎士団の副団長 ヨシュアと共に仲間に。
地理星	カマンドール	22	ゲンとは喧嘩仲間の錬金術師。ゲンと共に家へ行くと仲間になる。
地俊星	ジュッポ	[illegible]	からくり技師。レパントの屋敷内で会ったとき話すと仲間になる
地楽星	カシオス	26	吟遊詩人。パーティにミルイヒを入れて話しかけると仲間になる。
地捷星	ビッキー	13	テレポートの魔法を操る少女。大森林の途中に出現するので話す。
地速星	ルビィ	14	はぐれエルフ。キルキスがレベル35以上の時パーティに入れて話す
地鎮星	ヴァンサン・ド・ブール	[illegible]	自称帝国貴族 モラビア城攻略後、再び牢に行き、話すと仲間に。
地稽星	メグ	10	ジュッポの姪。パーティにジュッポを入れて話しかけると仲間に。
地魔星	タガート	11	ウォーレン家の使用人。捕らわれた主人を救うため助けを求めにくる
地妖星	ジョバンニ	12	レパント家の番頭。レパントが解放軍に入るとき一緒についてくる。
地幽星	クインシー	[illegible]	狩人。仲間の数が80人を越えてから話すと仲間になる。
地伏星	アップル	9	マッシュの教え子。パンヌ・ヤクタ城攻略後、マッシュの家に出現
地僻星	カイ	20	主人公の棒術の師匠 ガランの城塞で話しかけると仲間になる。
地空星	ロッテ	21	飼い猫のミナを探している。カクにいる猫を捕まえて渡すと仲間に
地孤星	メース	37	鍛冶屋の大師匠。鍛冶屋4人をパーティに入れて話しかける。
地全星	オニール	9	セイカに住む噂好きのおばさん。話しかけると仲間になる。
地短星	クロミミ	14	コボルトの若者。コボルトの村のイベント時に仲間になる。
地角星	ゴン	14	クロミミの弟分。クロミミをパーティに入れて話しかけると仲間に。
地囚星	アントニオ	9	マリーの知り合いのコック。マリーの愚痴を聞いた後、話しかける。
地蔵星	レスター	27	シチュー名人 町のシチューをすべて味見 クン・トーの家に出現
地平星	キルケ	31	首切り役人。話しかけると仲間にすることができる
地損星	ロック	12	レパント家の倉庫番 話しかけると仲間にすることができる
地奴星	ルドン	29	虎狼山で宿屋を営む山賊。秘密工場で再会したとき仲間になる。
地察星	シルビナ	19	キルキスの恋人。パンヌ・ヤクタ城攻略後、正式に解放軍に入る。
地悪星	ロニー・ベル	27	秘密工場にいる女格闘家 火炎槍のイベントで仲間になる
地醜星	ガスパー	10	賭場の胴元。パンヌ・ヤクタ城攻略後チンチロリンで5000以上勝つ。
地数星	ウインドウ	[illegible]	飾り窓職人。まどの封印球を渡すと仲間に ウインドウ変更できる
地陰星	マリー	9	宿屋の女将。本拠地入手後、セイカの宿屋に出現
地刑星	ゼン	33	庭職人。赤、青、黄色の3つの花の種を渡すと仲間になる。
地壮星	セイラ	27	洗濯好きの女性。物々交換で石鹸を手に入れて渡すと仲間に
地劣星	サンスケ	13	風呂職人。話しかけると仲間になり、風呂を作ってくれる
地健星	クロン	24	アンテイで門番をしている少年。スカーレティシア城攻略後、話す。
地耗星	テンプルトン	15	地図職人 焼けたエルフの村に再び行くと出現。水滸図をくれる。
地賊星	クリン	12	一攫千金を夢見るこそ泥。レパントの屋敷イベント後なぜか仲間に。
地狗星	チャンドラー	8	自分の店を持つという夢を抱く道具の行商人 話しかけると仲間に。



まんが／白虎かなめ

はじめてクエスト

「イクタエ」は2年前までＲＰＧを次々と発売していたクエールというソフトメーカーか２年ぶりに発売した大作ＲＰＧである ゲームが発売されなかった最大の理由は才能の流出 メインフロデューサー・フログラマーが次々とヘッドハンティングを受けて会社を抜けていった （：55Ｐへ）

協力攻撃全組み合わせリスト

特定のキャラがパーティ内に複数いると、戦闘中「いっしょに」というコマンドが出て協力攻撃ができる。ほとんどの場合、ストーリー上で関係のあるキャラ同士がこの対象となるぞ。レパントとアイリーンの「夫婦攻撃」や、それに息子のシーナが加わった「レパント一家攻撃」などがそれだ。中にはものすごく意外な組み合わせもある。今回は、パーンも含めたすべての協力攻撃の組み合わせを表に掲載した。ストーリーのいろいろな場面で使ってみよう。

ザコが多数登場するゲーム序盤では「師弟攻撃」、イジワルな攻撃を仕掛けてくる敵が多いゲーム後半では「ニンジャ攻撃」というふうに、敵の性格に合わせて使い分けよう。敵全体にダメージを与える攻撃を選ぶか、敵1体を確実にしとめる攻撃を選ぶかが、非常に迷うところだ。

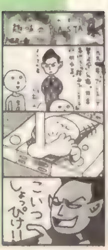




▲これはグレミオ+パーンの「お守り攻撃」。最初から使える協力攻撃だ

◀主人公+カイの「師弟攻撃」。ちょっと弱いザコなら、これで一掃できるぞ

形態	キャラクター	攻撃名	効果
2人攻撃	グレミオ+パーン	お守り攻撃	同時に飛び込み、敵1体にダメージ2倍
2人攻撃	タイ・ホー+ヤム・クー	漁師攻撃	敵1体にダメージ3倍。次ターンは行動不能
2人攻撃	レパント+アイリーン	夫婦攻撃	敵1体に炎の属性を持つ攻撃でダメージ2倍
2人攻撃	ジュッポ+メグ	からくり攻撃	からくりを呼び出して敵全体にダメージ
2人攻撃	主人公+カイ	師弟攻撃	2人が素早く瞬間移動し、敵全体に攻撃
2人攻撃	キルキス+シルビナ	弓矢乱射攻撃	敵全体にダメージ。次ターンは行動不能
2人攻撃	キルキス+スタリオン	弓矢乱射攻撃	敵全体にダメージ。次ターンは行動不能
2人攻撃	キルキス+ルビィ	弓矢乱射攻撃	敵全体にダメージ。次ターンは行動不能
2人攻撃	クロミミ+ゴン	コボルト攻撃	並んで走っていき、敵1体にダメージ2倍
2人攻撃	バルカス+シドニア	山賊攻撃	連係プレイで敵1体にダメージ2.5倍
2人攻撃	ゲン+カマンドール	くされ縁攻撃	次々に攻撃し、敵1体にダメージ2倍
2人攻撃	ゲン+サンスケ	大工攻撃	同時に飛び込み、敵1体にダメージ2倍
2人攻撃	クリン+ハンフリー	凸凹攻撃	クリンの2回攻撃で、敵1体にダメージ2倍
2人攻撃	パーン+ロニー・ベル	ボコボコ攻撃	敵1体にダメージ3倍。次ターンは行動不能
2人攻撃	ヒックス+テンガアール	戦士の村攻撃	魔法を敵に弾き、敵1体にダメージ2倍
2人攻撃	フッチ+ミリア	竜騎士攻撃	ジャンプ攻撃で敵1体にダメージ2倍
3人攻撃	キルキス+シルビナ+スタリオン	エルフ攻撃	3人同時に弓を撃ち、敵1体にダメージ2倍
3人攻撃	レパント+アイリーン+シーナ	レパント一家攻撃	家族のチームワークで敵1体にダメージ2倍
3人攻撃	クロミミ+ゴン+フー・スー・ルー	コボルト+1攻撃	並んで走っていき、敵1体にダメージ3倍
3人攻撃	アンジー+カナック+レオナルド	湖賊攻撃	3人で一斉に攻撃し、敵1体にダメージ2倍
3人攻撃	パーン+エイケイ+モーガン	格闘家攻撃	3人同時に乱舞攻撃し、敵全体にダメージ
3人攻撃	リュウカン+フッケン+カイ	ヒカリ攻撃	敵1体にダメージ3倍。次ターン行動不能
3人攻撃	カスミ+カゲ+フウマ	ニンジャ攻撃	モズ落とし&手裏剣攻撃で敵1体にダメージ2倍
3人攻撃	フリック+アレン+グレンシール	美青年攻撃	ポーズ後次々と攻撃し、敵1体にダメージ2倍
3人攻撃	カミーユ+テンガアール+カスミ	美少女攻撃	敵1体に2.5倍。カスミは次ターン行動不能
3人攻撃	クレオ+アイリーン+バレリア	美女攻撃	敵全体に通常ダメージ+"眠りの風"の魔法効果
3人攻撃	クレオ+アイリーン+ソニア	美女攻撃	敵全体に通常ダメージ+"眠りの風"の魔法効果
4人	マース、ミース、モース、ムース、メースのうち4人揃えば可	かじ屋攻撃	4人の鍛冶屋が次々に攻撃し、敵1体にダメージ3倍。協力攻撃の中で最強の攻撃力を持つ。



まんが/井一

はじめてクエスト

な、こ、ここは……2月しか動かないケーブルカー？　き、「消えたプリン○ス」か？　富田靖子の歌テープ付きだったあのアクションAVGか？　普通の人間にはクリアできないって噂があったよう…………ああ？　お？夢か？　なんだ……夢かぁ……良かった。いくらなんでこんな変な事件は私にも解決で…き……グウ。

全紋章リスト

紋章師の力により封印球を体に宿すことによって、そのキャラは魔法が使えるようになる。1人につき1つしか宿すことはできないが個人専用以外は付け外し自由。下の表に入手場所も表記してあるぞ。

名称	価格	効果	入手場所
ソウルイーターの紋章	—	27の真の紋章のうちの1つ。死の魔法が使える。主人公専用	グレックミンスター
火の封印球	7000	火の魔法を使える	魔術師の島、キーロフ
烈火の封印球	—	火の魔法LV2～4と火の上位魔法を使える	ネクロードの城
水の封印球	7000	水の魔法を使える	サラディ、セイカ
流水の封印球	—	水の魔法LV2～4と水の上位魔法を使える	クロン（過去の洞窟）
土の封印球	6000	土の魔法を使える	リコン
大地の封印球	—	土の魔法LV2～4と土の上位魔法を使える	モラビア城
風の封印球	8000	風の魔法を使える	コボルトの村
旋風の封印球	—	風の魔法LV2～4と風の上位魔法を使える	シークの谷間
雷の封印球	8000	雷の魔法を使える	戦士の村
雷鳴の封印球	—	雷の魔法LV2～4と雷の上位魔法を使える	シャサラザード
破魔の封印球	—	フッケン専用。対アンデットと回復効果の破魔の魔法が使える	フッケンが持っている
ししの封印球	—	パーン専用。乱舞攻撃で通常の2倍ダメージ。次ターン行動不能	パーンが持っている
モズの封印球	—	カスミ専用。モズ落としをしかけ、通常の2倍ダメージ	カスミが持っている
はやぶさの封印球	—	バレリア専用。百烈突きをくらわせ、通常の3倍ダメージ	バレリアが持っている
ほむらの封印球	—	ロニー・ベル専用。波動拳を撃ち、通常の2倍ダメージ	ロニー・ベルが所持
からくりの封印球	—	ジュッポ専用。からくりをけしかけ、通常の1.5倍ダメージ	ジュッポが持っている
わけみの封印球	—	残像攻撃で通常の2倍ダメージ。次ターン行動不能	虎狼山
返し刃の封印球	—	1度に、2回攻撃することができる	エイケイが持っている
必殺の封印球	8000	クリティカルヒットの出る確率が2倍になる	ドワーフの山道、テイエン
見切りの封印球	7500	敵の攻撃を見切って突き返す確率が2倍になる	コウアン、大森林の村
しでんの封印球	—	攻撃順を変え、装備しているキャラに続いて全キャラが攻撃できる	スカーレティシア城
おぼろの封印球	9000	敵の攻撃命中率が半分にダウンし、攻撃が当たりにくくなる	トラン湖の城、コボルトの村
疾風の封印球	—	速の能力値が2倍にアップする	パンヌ・ヤクタ城
こもれ日の封印球	—	フィールド移動中や戦闘中各ターン毎に少しずつHPが回復する	ドワーフの金庫
神行法の封印球	5000	フィールド上、町や城の中などをダッシュで速く移動できる	カク
幸運の封印球	50000	敵を倒して得られる経験値が2倍になる	キーロフ
金運の封印球	—	敵を倒して得られるお金が2倍になる	戦闘（セイレーン）
王者の封印球	200000	弱い敵が出現しなくなる	戦士の村、紋章の村
かめの封印球	15000	すべてのステータス異常を防ぐ	ドワーフの村
フェロの封印球	—	瀕死のとき、異性キャラがかばってくれるようになる	戦闘（ターゲットレディ）

魔法

紋章	LV	魔法	効果
ソウルイーター	1	死の指先	敵1体を死亡させる
	2	黒い影	敵全体に約300ダメージ
	3	冥府	敵1グループを消滅
	4	裁き	敵1体に約1500ダメージ
火の攻撃	1	火炎の矢	敵1体に約100ダメージ
	2	炎の嵐	敵全体に約300ダメージ
	3	踊る火炎	敵全体に約400ダメージ
	4	大爆発	敵全体に約700ダメージ
烈火	4	最後の炎	敵全体に約900ダメージ
水の紋章	1	やさしきしずく	味方1人を回復
	2	まやかしの霧	味方への命中率を20%低下
	3	やさしさの水	味方全員のHPを300回復
	4	やさしさの流れ	味方全員を全回復
流水	4	母なる海	戦闘不能も含め味方を全回復
風	1	眠りの風	敵全体を眠らせる
	2	切り裂き	敵1体に約400ダメージ

紋章	LV	魔法	効果
風	3	いやしの風	味方1人を全回復
	4	嵐	敵全体に約500ダメージ
旋風	4	かがやく風	敵500ダメージ、味方500回復
土の紋章	1	土の守護神	味方1人の防御力をアップ
	2	大地の声	敵全体に約300ダメージ
	3	鋼の身体	味方1人を3ターン打撃に無敵
	4	ふるえる大地	敵全体に約700ダメージ
大地	4	大地の守護神	味方全体が防御力アップ
雷の紋章	1	怒りの一撃	敵1体に約150ダメージ
	2	雷雨	敵全体に約100ダメージ
	3	激怒の一撃	敵1体に約600ダメージ
	4	雷撃球	敵1体に約1000ダメージ
雷鳴	4	雷の嵐	敵全体に約900ダメージ
破魔の紋章	1	小言	アンデット1体に約70ダメージ
	2	気合	味方1人の戦闘不能を回復
	3	喝	味方全員のHPを300回復
	4	破魔	敵全体に約500ダメージ



まんが／しろー大野

はじめてクエスト

魔法で何らかの手がかりが発見できないかと何度か試してみたが、別荘全体に強力な痕跡消しの結界（魔法が一切使えない術・強力な魔法攻撃の不意打ちを防ぐためのモノらしい）が張ってあり、全てムダに終わった。まあ、こちらの魔法調査が不可能なのと同時に犯行に魔法が使われなかったことも判明したワケだ。（：57Pへ）

全アイテムリスト

ゲーム中に登場する防具・道具をすべて表にまとめてみた。価格や防御力、装備した際の効果まで表記してあるので、新たにパーティ編成をするときの参考にしてもらいたい。キャラによって装備できるものとできないものがあるから、右に書いてある“装備システムの基本”のところを参照すること。特に「たて」は、装備できるキャラが限られているから注意しよう。それから、「その他」のアイテムは能力値にボーナスが付加されるものが多いから、状況に応じて装備するのが賢いプレイの仕方だ。

また、ゲーム後半に登場する銀の帽子やマスターローブは、防御力が高いうえにHPまで回復するお得な防具なので、レベルの低いキャラを育てるときに装備させておくととても重宝するぞ。



◀貴重なアイテムは宝箱やモンスターが落とすほか、こういった意外なところにも隠されている。いろんな場所をくまなく探そう。

◉装備システムの基本

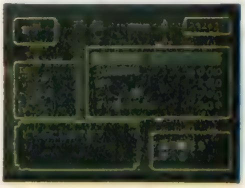
防具を購入するときに、表示されるキャラクター名の色に注目しよう。現在装備しているものよりも防御力が高いものは緑で、防御力が低いものは赤で、装備できない場合は黒でキャラ名が表示される。この基本的なことを覚えていれば、倉庫から防具を引き出す場合や、防具を渡したりするときに役に立つぞ。



◀キャラ名の色をよく見て、上手に買い物をしよう。ムダ使いしないようにね。

◉本拠地の品揃えも増えるぞ

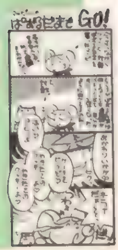
新しい町や村に行ったときに、そこで売っている品物を見るだけで、本拠地にある防具屋や道具屋にもその品物が加えられるぞ。欲しいアイテムがある場合、いちいち目的の品物を売っている場所を探すことも、そこまで足を運ぶ必要もないのだ。こういった面で本拠地が便利になるのも頼もしい限りだね。



◀何がどこに売っていたかはけっこう忘れがち。でも本拠地なら全部売っているのだ。

防　具

装備	名称	防御力	価格	備考
あたま	バンダナ	+1	50	
	はちまき	+2	300	
	とんがりぼうし	+5	1200	ふうせんを防ぐ
	ハーフヘルム	+9	3300	
	ひたいあて	+14	6500	
	フルヘルム	+20	13200	
	銀のぼうし	+27	27000	HP自動回復
	ホーンヘルム	+35	−	
からだ	ローブ	+1	100	
	チュニック	+2	200	
	けがわのふく	+4	700	
	ブレスアーマー	+5	1000	
	ガードローブ	+7	1700	魔にボーナス+5
	けんぽうぎ	+10	3000	
	レザーアーマー	+14	5900	
	ハーフアーマー	+18	8700	
	マジックローブ	+22	15000	
	しのびふく	+28	22000	速にボーナス+5
	竜鎧	+34	37000	
	マスターローブ	+37	78000	HP自動回復
	フルアーマー	+45	57000	
	太極のふく	+48	−	速にボーナス+10
	マスターガーブ	+55	−	技にボーナス+5
	風のつむいだ鎧	+63	−	
たて	木のたて	+2	300	
	鉄のたて	+13	7300	
	こんとんのたて	+27	32000	
	大地のたて	+45	68000	
その他	木ぐつ	+1	100	
	すねあて	+2	200	
	てぶくろ	+2	300	
	マント	+2	400	
	サークレット	+3	600	
	ブーツ	+3	800	
	ガントレット	+4	1700	
	かたあて	+4	2000	
	ブルーリボン	+6	1150	
	首輪	+7	1200	
	バラの胸かざり	+8	2700	
	けがわのマント	+8	2800	
	星のピアス	+8	−	HP自動回復
	トウシューズ	+9	2800	
	はねかざり	+9	4000	
	シルバーレット	+11	7000	
	シルバーリング	+11	5500	
	マンゴーシュ	+12	−	突き返し+20
	エンブレム	+13	7000	
	やみのマント	+13	8500	
	バラの胸かざり	+13	7000	
	スピードリング	+13	−	速にボーナス+15
	ウィングブーツ	+14	10200	速にボーナス+10
	パワーリング	+14	−	力にボーナス+20
	ガードリング	+15	8500	
	パワーグローブ	+16	−	力にボーナス+15
	銀の首輪	+17	6000	
	アースブーツ	+18	−	
	ゴールドレット	+18	−	
	しんくのマント	+21	−	
	金の首輪	+25	−	



まんが／宮須弥

はじめてクエスト

3人の死体は折り重なるように倒れていた。鑑識の調査の結果、この部屋が殺害現場であることは間違いないらしい。部屋には内側からチェーンが下ろされていた。死体発見時も、進入方法が見つからずとっさに窓を割って確認したらしい。（：60Pへ）

道具(消費アイテム)

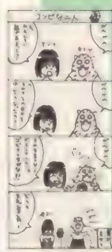
1度使うと無くなってしまう回復用や能力値上昇用のアイテムが中心。入手場所の数字は、16ページのマップの番号に対応している。

名称	価格	効果	入手場所
おくすり×6	100	味方1人のHPを100回復する	道具屋のあるすべての町
とっこう薬×3	500	味方1人のHPを500回復する	13、17、22、24、32
毒消し×4	200	毒の状態を回復する	1、3、5、9、10、15、21、32
はり×4	200	ふうせんの状態を回復する	⑬、⑭、㉔
すりぬけの札	500	ダンジョンから一瞬て脱出する	3、10
身代わり地蔵	5000	戦闘不能時に発動し、復活できる。HPは全快時の半分	キーロフ
力の紋章片	―	力の能力値をアップさせる	宝箱
技の紋章片	―	技の能力値をアップさせる	宝箱
守の紋章片	―	守の能力値をアップさせる	宝箱、戦闘(マイマイ)
速の紋章片	―	速の能力値をアップさせる	宝箱、戦闘(ウィスプ)
魔の紋章片	―	魔の能力値をアップさせる	宝箱、戦闘(かげろう)
運の紋章片	―	運の能力値をアップさせる	宝箱
青い花のたね	200	ゼンを仲間にするためのアイテム	リコン
黄色い花のたね	200	ゼンを仲間にするためのアイテム	テイエン
赤い花のたね	200	ゼンを仲間にするためのアイテム	戦士の村
さとう	100	"ものさし"と交換するためのイベントアイテム	キーロフ
オパール	―	エスメラルダを仲間にするためのアイテム	戦闘(マジシャン)
おとの封印球	―	メロディを仲間にするためのアイテム	カレッカ
まどの封印球	―	ウインドウを仲間にするためのアイテム	クロン寺院(過去の洞窟)

道具(使用アイテム)

何度使っても無くならないものや本拠地の設備に使用するアイテムなどだ。特にえの具や本は全部揃えておきたい。

名称	価格	効果	入手場所
竜印香炉	―	味方全員のHPが少し回復する	コウアン(ルーレット)
まばたきの手鏡	―	フィールド上から一瞬で本拠地に戻ることができる	テイエン
水滸図	―	フィールド移動中に周辺マップが表示される	焼けたエルフの村
遠めがね	―	フィールド移動中に表示されるマップが全体マップになる	本拠地(壁画を完成させる)
せっけん	―	セイラを仲間にするためのアイテム。"しょうゆ"と交換	キーロフ
名無しのつぼ	―	エスメラルダを仲間にするためのアイテム	戦闘(マジシャン)
戦国えまき	―	ユーゴを仲間にするためのアイテム	クロン寺院(過去の洞窟)
白のえの具	―	壁画の材料。仲間にしたイワノフに渡すと壁画が描かれていく	コウアン(レパントの屋敷)
青のえの具	500	壁画の材料。仲間にしたイワノフに渡すと壁画が描かれていく	リコンの道具屋
黄色のえの具	500	壁画の材料。仲間にしたイワノフに渡すと壁画が描かれていく	テイエンの道具屋
黒のえの具	―	壁画の材料。仲間にしたイワノフに渡すと壁画が描かれていく	リュウカンの庵
赤のえの具	―	壁画の材料。仲間にしたイワノフに渡すと壁画が描かれていく	スカーレティシア城
緑のえの具	―	壁画の材料。仲間にしたイワノフに渡すと壁画が描かれていく	ネクロードの城
ピンクのえの具	―	壁画の材料。仲間にしたイワノフに渡すと壁画が描かれていく	モラビア城
古い本1巻	―	「創世紀」。仲間にしたユーゴに渡すと内容が読める	パンヌ・ヤクタ城
古い本2巻	―	「いにしえの秘法」。仲間にしたユーゴに渡すと内容が読める	クロン寺院(過去の洞窟)
古い本3巻	―	「戦争の兵法」。仲間にしたユーゴに渡すと内容が読める	クロン寺院
古い本4巻	―	「竜洞騎士団」。仲間にしたユーゴに渡すと内容が読める	竜騎士の砦
古い本5巻	―	「職人列伝」。仲間にしたユーゴに渡すと内容が読める	竜洞
古い本6巻	―	「帝国近衛隊秘密ファイル」。ユーゴに渡すと内容が読める	ソニエール監獄
古い本7巻	―	「骨董品値段表」。仲間にしたユーゴに渡すと内容が読める	北の関所
古い本8巻	―	「カレッカの悲しみ」。ユーゴに渡すと内容が読める	カレッカ
おとセット0	―	決定音変更用アイテム「こえ」。メロディに渡す	ソニエール監獄
おとセット1	―	決定音変更用アイテム「アニマル」。メロディに渡す	ネクロードの城
おとセット2	―	決定音変更用アイテム「なりもの」。メロディに渡す	シークの谷間
おとセット3	―	決定音変更用アイテム「たたきもの」。メロディに渡す	戦闘(セイレーン)
まどセット0	―	ウインドウ変更用アイテム。仲間にしたウインドウに渡す	秘密工場
まどセット1	―	ウインドウ変更用アイテム。仲間にしたウインドウに渡す	スカーレティシア城
まどセット2	―	ウインドウ変更用アイテム。仲間にしたウインドウに渡す	竜騎士の砦
まどセット3	―	ウインドウ変更用アイテム。仲間にしたウインドウに渡す	戦闘(にちりんまおう)



まんが／佐賀県　青色Tシャツ

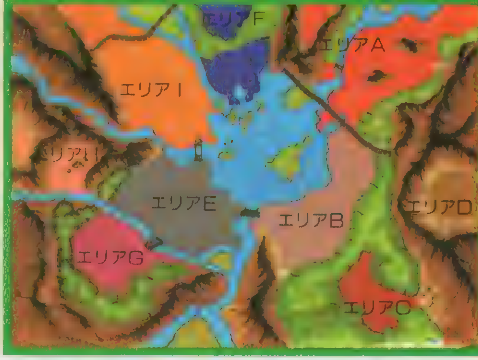
はじめてクエスト

現場の別荘はかなり悪趣味だった。貴族的というかなんというか……とにかく金ピカで成金趣味なのだ。人生の最後の場所がこんな建物だったかと思うと、他人事ながら少々泣けてくる。ドアノブから便器まで……何もこんな所までというくらい黄金色の金属が使われていた。(：45Pへ)

敵モンスターリスト

このゲームに出現するすべてのモンスターをエリアごとに分類して、そのデータを徹底解析した。表中の主な出現場所のアルファベットは、右の出現エリア分布図に対応し、その横の番号は16ページのマップの番号に対応している。モンスターは時々、貴重なアイテムを落とすことがある。その落とすアイテムも完全網羅したので、併せて活用してほしい。このリストを見て、アイテム狙いでモンスターをハンティングするもよし、経験値やお金狙いで倒しまくるのもいいぞ！

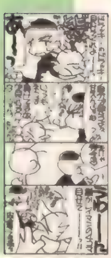
敵モンスター出現エリア分布図



表の見方

敵	モンスター名		主な出現場所
	レベル	HP	所持金
落とすアイテム			
モンスターを倒したときに入手できるアイテム。骨董品に関しては鑑定後の品物で表記した。			

モンスター名	レベル	HP	主な出現場所	所持金	落とすアイテム
ひいらぎこぞう	3	10	エリアA②	10	おくすり、ローブ
もさもさ	4	18	エリアA②	50	おくすり、木ぐつ
クロウ	4	15	エリアA	50	バンダナ
モスキート	4	17	エリアA	20	おくすり、神行法の封印球
あかへいたいあり	4	28	エリアA	30	とんがりぼうし
ふさふさ	5	18	エリアA	70	しっぱいのつぼ、たこつぼ、せいじのつぼ
へいたいあり	8	28	エリアA④	60	とんがりぼうし
いのしし	7	60	エリアA④	300	土の紋章片
さんぞく(赤)	5	34	エリアA④	80	なし
さんぞく(緑)	5	32	エリアA④	70	おくすり、チュニック
さんぞく(黄)	7	55	エリアA④	150	かたあて
カットバニー	6	60	エリアA⑥	70	けんぽうぎ
はいよるねんえき	7	40	エリアA⑥	100	水の紋章片
マイマイ	9	120	エリアA⑥	250	守の紋章片
ころしやうさぎ	10	60	エリアB	80	のろい人形、和え皿、しょうべん小僧
むささび	11	90	エリアB	100	神行法の封印球
ターゲットレディ	13	90	エリアB	200	ブルーリボン、フェロの封印球
ロック	14	110	エリアB	70	はねかざり
スラッグ	15	120	エリアB⑪	250	おくすり
さかなモンスター	16	200	エリアB⑪	200	毒消し
ほうれいヨロイ	17	250	エリアB⑪	600	ブレスアーマー
きかいへい(青)	18	150	エリアB⑫	400	しっぱいのつぼ、花びん、青竜のつぼ
きかいへい(赤)	18	160	エリアB⑫	350	とんがりぼうし
スロットマン	19	200	エリアB⑫	700	しっぱいのつぼ、花びん、ペルシャランプ
ひいらぎのせい	21	350	エリアB⑬	500	はり、トウシューズ
コボルト(剣)	20	150	エリアC	200	木のたて
コボルト(弓)	20	120	エリアC	150	おくすり、首輪
コボルトメイジ	20	50	エリアC	250	ガードローブ、火の封印球
ストロングアーム	21	300	エリアC	500	シルバーリング
イーグルマン	22	150	エリアCD⑯	550	らくがき、花のえ、二人の花ばたけ
ワイルドボー	22	350	エリアCD⑯	800	けがわのマント、ししの封印球
はぐれドワーフ	21	300	エリアCD⑯	400	けんぽうぎ
あばれドワーフ	23	250	エリアD⑱	600	おくすり、すりぬけの札
デスマシーン(赤)	25	150	エリアD⑱	550	鉄のたて
デスマシーン(青)	25	170	エリアD⑱	400	ハーフヘルム、からくりの封印球
ベテランへい(剣)	26	270	エリアC⑲	700	レザーアーマー



イラスト／影Ｉ号　まんが／ＴＯＭ

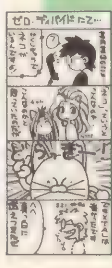
「それよりもですね、次回作、ウチの次回作が凄いんですよ！　なんと200人パーティ！　しかもですねぇクエスト数がこれまた凄い！　2000ですよ！　2000。ＲＰＧ好きにはたまらない内容になってますよ」「で、その次に出るのがまた凄い！　美少女育成ＳＬＧモノ。全キャラ全セリフをしゃべりますから……」（：40P）

ベテランへい(弓)	エリアC⑲	26	260	700	なし
ゴーストアーマー	エリアC⑲	27	400	1100	マンゴーシュ
カズラー	エリアE	29	300	600	土の封印球
コブラつかい	エリアE㉕	30	200	900	しのびふく
セイレーン	エリアF	32	250	200	金運の封印球
シャドウ	エリアF㉘	36	170	2000	シルバーレット、バラの胸かざり
ウィップマン	エリアG	38	350	2500	破魔の封印球
バンシー	エリアG㉝	41	120	2200	すりぬけの札、らくがき、山水図
スペクト	エリアG㉞	45	180	2000	しっぱいのつぼ、青竜のつぼ、けいとくちん
かげろう	エリアH㉟	48	120	1600	魔の紋章片
はいよるツタ	エリアH	49	250	2000	のろい人形、しょうべん小僧、騎士のぞう
クィーンアント	エリアH㊲	52	800	6500	銀のぼうし
ミラージュ	エリアI	52	400	2400	スピードリング
ウィップマスター	エリアI㊴	51	700	8000	のろい人形、ぼんさい、女神ぞう
メイガス	エリアI㊴	54	300	7000	幸運の封印球
ケルベロス	㊵	55	900	4000	金の首輪
オーク	エリアA(2)	57	1500	7000	らくがき、二人の花ばたけ、花ちょう風月
ファントム	エリアA①(2)	58	550	6500	アースブーツ

ベテランへい(槍)	エリアC⑲	26	250	700	エンブレム
ひいらぎマスター	エリアE	26	400	800	はり、マジックローブ、名無しのつぼ
ハイドロゲル	エリアE㉕	27	150	400	のろい人形、中国え皿、ぼんさい
マジシャン	エリアE㉕㉖	32	150	1100	オパール
アームベア	エリアF	34	470	1200	ひたいあて
じごくのばんけん	エリアF㉘	37	700	900	銀の首輪
グレイブマスター	エリアG	39	400	1900	フルヘルム、ガードリング
ウィスプ	エリアG㉝	42	80	1300	速の紋章片
ソーサラーゾンビ	エリアG㉞	46	350	3500	とっこう薬、風の封印球
マジックシールド	エリアH㉟	49	190	2700	大地の盾
かげおとこ	エリアH	50	400	2000	シルバーレット
ワイバーン	エリアH㊲	53	1000	5500	パワーグローブ
アースゴーレム	エリアI	53	600	3000	マスターカーブ
エリートへい	エリアI㊴	52	400	2800	烈火の封印球
セイレーン	㊵	53	300	6000	流水の封印球、おとセット3
マスターニンジャ	エリアA(2)	55	400	5500	しんくのマント
このえへい(剣)	エリアA1(2)	56	550	4500	とっこう薬
コロッサス	エリアA①(2)	59	800	15000	パワーリング、大地の封印球

ゴーストシールド	エリアC⑲	27	250	700	こんとんの盾
いかれるツタ	エリアE	28	600	200	ひたいあて
つぼ	エリアE㉕	25	150	0	毒消し
うおがみ	エリアF	31	400	1100	竜鎧、水の封印球
ホークマン	エリアF㉘	35	300	1300	しっぱいのつぼ、口ひろつぼ、くろいつぼ
ジャッカル	エリアG	37	300	700	なし
ソーサラー	エリアG	40	200	3000	マスターローブ
クレイドール	エリアG㉝	44	450	1500	とっこう薬、フルアーマー
ユニコーンゾンビ	エリアG㉞	47	700	5000	星のピアス
にちりんまおう	エリアH㉟	50	1600	6000	旋風の封印球、まどセット3
ロックバスター	エリアH㊲	51	600	2500	とっこう薬、太極のふく
ラビットバード	エリアI	51	300	2200	身代わり地蔵
ジャッカル	エリアI㊴	50	300	700	なし
ニンジャ	エリアI㊴	52	450	5500	やみのマント、ウィングブーツ
エリートへい	㊵	54	550	3500	とっこう薬、ホーンヘルム
テンプルホーク	エリアA(2)	56	700	6500	雷鳴の封印球
このえへい(盾)	エリアA1(2)	56	500	5000	なし
エキドナ	エリアA1(2)	60	1000	20000	風のつむいだ鎧

注：表中の主な出現場所にある（2）は、ゲーム後半に再び行けるようになってからのエリアA地域を示しています。



まんが／さいとうつかさ

はじめてクエスト

お姉さんが指さした先には立派な身なりの、いわゆる王様がイスに座っていた。「ホリタンが次のレベルになるにはあと3456ポイントの経験値が必要じゃ。お姉さんが次のレベルになるには20億4532万ポイントの経験値が必要じゃ。いったん休憩するかね？　え？　しない？　それでは続きを楽しむがいい！ （：69Pへ）

ビヨンド・ザ・ビヨンド
遙かなるカナーンへ

- 発売日／'95年11月3日 ●価格／¥5,800
- メーカー／SCE
- ジャンル／RPG
- 対応周辺機器／なし
- メモリーカード／可能（3ブロック）

電撃PS独自の攻略チャート！　クリアまで一直線だ!!

フリーシナリオではないけれど、ゲームの進め方に関してはとにかく自由度が高い「ビヨンド・ザ・ビヨンド」。ゲーム中は、次に行ける場所が多すぎて、かえってどこから行けばいいのか迷ってしまう場面もしばしばだ。そこでここでは、その自由度を逆手にとって、より効率よくまた楽しくクリアできる少しひねりを加えた攻略ルートを紹介しよう。もちろんこれはクリア手順の1例なので、間に別のイベントや目的地を挟むなど、キミなりのアレンジを大いに加えてしまってもかまわない。また、1度ゲームを終わらせた人も、前とは違うルートで改めて遊んでみれば、意外な発見ができるかもしれないぞ。こんな風に、独自の攻略ルートを自由に模索できるところも「ビヨビヨ」のおもしろさなのだ。ちなみにこのルートでは、ストーリーの合間に豊富に用意されている隠しイベントについては全く触れていない。隠しイベントを見るコツは下段のコラムで解説するので参考にしてほしい。

アイラの村から冒険に出発！

アニーの家の地下室にはミドルソードとライトシールドがある。この2つを取らないと、外に出ることすらできないので注意。村の中にいる行商人から薬草と毒消し草を買いためたら、南側の出口から奈落の洞窟に出発だ。毒消しよりも薬草を多めに持っていこう。

奈落の洞窟

途中の分岐点では、アニーを追って左に行くよりも、先に右の通路へ進んで「聖なる水」をくんできた方が結果的には楽でいい。彼女には悪いけど。アニーは女の子ながら、かなり高い戦闘能力をその身に秘めている。前衛に出して積極的に戦闘に参加させよう。

アイラの村に戻りマリオン城下町へ

アイラに戻ったフィンたちを待っていたのは、瀕死の重傷を負ったベルーシとマリオン城陥落の急報だった。このイベントでアニーが僧侶の能力に目覚め、彼女の力で一命をとりとめたベルーシが、パーティに加わる。一気に戦力がアップするのだ。

サムソンと出会いエドワードを救出

城下町の中の北西にいる男に話しかけるとサムソンのイベントが発生する。彼が出てきた家の中に、地下通路の入り口を開くスイッチが隠されているぞ。勇者とほまれ高いサムソンだが、地下牢で「ラムウの呪い」におかされた後は足手まとい。後衛に下げてしまえ。

国境の教会、ベルーシとの別れ

東の教会で「女神のパズル」を解けば、洞窟の入り口が開く。洞窟内部のイベントでベルーシとは別れ、以後はしばらく4人で旅をすることになる。1Fの北西で迷子になっている「ザラグーンの神父」を助けたら、洞窟を抜けて山小屋へ進もう。

迷いの森木のダンジョン

登りと下りで違ったパズルが用意されている。ザラグーンへ抜けるには、この後さらに通り抜けの洞窟をクリアしなければならないので、モンスターとの戦闘によるVP、MPの消耗はできるだけおさえたいところだ。登りの木で手こずると後が苦しくなる。

タンポポダンジョン

グリーンハイム大陸に着いたら、かなり遠回りになるが、まずタンポポダンジョンに向かおう。シャーマンの国、シモンにいち早くおもむき、トントを仲間にしてしまうのだ。彼を仲間にするのに必要な「魔法石」はこのダンジョンにある。忘れずに手に入れること。

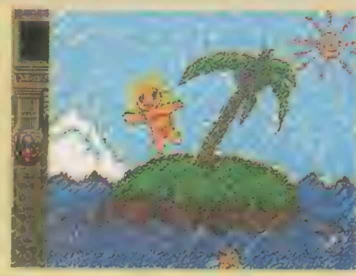
シモンの国でトントを仲間に

タンポポダンジョンを抜けると、シモンの国にたどり着く。そこでトントを仲間にしたら、再びタンポポダンジョンを通ってザラグーン方面へ向かおう。途中、モンマルトやオファを拠点に経験値稼ぎをしてもいい。トントのレベルがサクサク上がるので気持ちいいのだ。

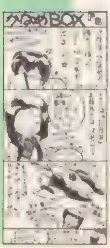
ビヨビヨのとってもいい話－1

●ストーリーをより深く彩る隠しイベント

物語の裏側に秘められたサイドストーリーが語られるだけでなく、登場人物の細やかな心情や、心のひだまでもがかいま見えてしまう隠しイベントの数々。運が良ければ、普通にプレイしていても1つか2つは見ることができるだろう。だが、全ての隠しイベントを網羅しようと思ったら、それ相応の根気と努力が必要だ。隠しイベントを見るコツは、ストーリー展開に少しでも変化があったら、とにかく色んな場所に寄り道してみること。アイラやマリオンは隠しイベントの宝庫だぞ。



◀ひとことで隠しイベントと言っても、悲しい物や愉快な物など内容は多彩。



まんが／白虎かなめ

はじめてクエスト

「く！　しかも！　これは16ビットかぁ！」しかしこれが幸いした。16ビットで変換しきれなかった外見の余り分が攻撃力や防御力、ＨＰ等のパワーアップにまわされたのだ。この瞬間私は全宇宙一の頭脳と体力を手に入れた……。当然、お姉さんを助け出し、機械の星を脱出。帰り着いた地球で新しい生活を始めた（：94Ｐへ）

ザラグーン城下町にて
サラクーン城で大臣のグレードに会ったら、城下町の中の南にある井戸を通ってバイソンと対面。彼の話を聞いた後、城下町の教会に入ろうとするとグレードの使者か迎えに来る。グレードに城を追い出された後、再びバイソンに会うと「不思議の種」がもらえる。

神々の神殿地下ダンジョン
前半の最難関ダンジョン。難解きわまりない動く床のパズルを解くコツは、フロア全体の構造をしっかり把握することだ。出現するモンスターは凶悪かつ陰険、オファの村でVPとMPの回復アイテムをたっぷり用意してくること。ここでは「月のかけら」が手に入る。

港町モンマルト（夜）
フィールドマップで「月のかけら」を使うと夜になる。この状態で町に入ると、昼間とは様相が一変した夜のモンマルトに行ける。一度夜のモンマルトに行くと、昼間テーブルにいる青年がアイテムの交換を要求してくる。「月のかけら」と「モアイ像」を交換。

レインボーバレイ
モアイ像を入手したら、モンマルトの東の山間にあるレインボーバレイへ。石像の口から伸びてくるワイヤーを使って先に進もう。石像のどれかにはやてのリングが隠されている、しらみつぶしに調べて手に入れるべし。装備すれば素早さが5もアップする優れ物だ。

イースト村
イースト村内の北東にある4つ岩の中央から、東に1歩、北に3歩の位置を調べると、モアイ像をはめ込む石板が現れる。モアイ像をはめるとイースター島への道が開けるぞ。神秘の水の神殿にはMPを吸い取る罠が多々ある。MP回復アイテムを買い込んでおこう。

イースター島・神秘の水の神殿
スポット処理で視界が狭くなるこのダンジョンでは、常に一歩先の安全を確認しながら進む慎重さが実を結ぶ。動くモアイ像は仕方がないとして、MPを吸い取るパネルや落とし穴には細心の注意を払おう。最上層でボスを倒すと、ドミノが「魔力の壺」をくれる。

神々の神殿
1Fの中央にある台座に「魔力の壺」と「不思議の種」をおさめると、台座がせり上がり、巨大な植物が天高く伸びていく。豆の木の塔の出現だ。この先は豆の木の塔と神々の塔を続けてクリアしなければならない。レベルを十分に上げてからチャレンジしよう。

豆の木の塔
童話“ジャックと豆の木”を思わせる巨大な植物の塔だ。水滴をかけると成長する葉っぱとつぼみを使って、上に進んでいこう。手ごわいモンスターが出現するが、水滴を持っている間はなぜか敵に出会わない。これをうまく使えばスムーズにクリアできるぞ。

神々の塔
この塔をクリアするのに必要な「ハンマー」は、6階の外周にさりげなく置かれている。見落とさないように。最上階には神の代理人として地上を見守る老人が、フィンたちを待っている。彼からたくされる「石板」は、後々重要な意味を持ってくるアイテムだ。

シモンの村から北の洞窟へ
神々の塔からシモンの国にワープしてきたフィンたち。ここでサムソンにかけられた呪いを解いてもらったら、祭壇の台地の北にある洞窟に入ろう。この洞窟はザラグーン方面への近道なのだ。出口はバンドール兵が固めているがどうってことはない、軽く倒せるぞ。

ザラグーン城でグレードと対決
ザラグーン城に着いたら、城門の前にいる少年と話し城下町の南側の井戸へ。井戸を抜けるとバイソンが城内に案内してくれ、エンタシスイベントに突入。その後ボスキャラ・グレードとの戦闘になる。グレードのセリフからは、彼なりの愛国心がうかがえる……。

ドラゴンの洞窟を通ってマリオンへ
ザラグーンの助力を得ることに成功したフィンたちは、一路故郷のマリオンを目指す。マリオン方面に戻るためには、ドラゴンの洞窟と教会の地下ダンジョンを抜けなければならないが、これまでの苦難を思えば大したことではないはず。出現する敵も強くないし。

ビヨビヨのとってもいい話—2

●超お得！ リングの大増殖法
世界にそれぞれ1つずつしかない貴重なリングを、無限に増やせる超お得なウラワザを紹介しよう。まずリング類を身に付けたままでお店に下取りしてもらう。すると、下取りしてもらった分のお金はちゃんと増えているのに、売ったはずのリングは残っているのだ。しかも道具屋のみリングを売った回数だけ買い戻すことが可能で、売る・買い戻すを繰り返せばリングを無限に増やせるぞ。お金もリングも思いのままに増やせてしまえるこの技、唯一の欠点はリングの有難みが薄れることか？



◀仲間全員がおそろいのリングをはめるなんてこともできちゃう



まんが／井一

はじめてクエスト

「本当に戦う気があるのなら、私の破り捨てた部分くらい、自力でカンタンに埋めるられるくらいでなければ、この戦いに勝ち残ることは困難でしょう　誰かが立ち上がってくれることを、心から祈っています　が、正面から挑むにはムリがあるかもしれない……　わかってください」

国境の橋（マリオン ザラグーン）

マリオンに戻ったら、マリオンとザラグーンをつなぐ国境の橋に向かおう。橋に陣取っているバンドール軍を追い払うのだ。ここでもバンドール兵と戦闘になるが、VPが高くしぶといだけで、あまり大したことはない。全力で戦えばあっけなく倒せるだろう。

マリオン城

2Fの外にある左側の尖塔にラムウがいる。彼女が差し向けたモンスターを倒すと手に入る「鉄の鍵」は、右側の尖塔と、地下にある裏庭への扉を開くのに必要なアイテムだ。城の解放後、エドワードとサムソンがパーティから抜けてしまう。

国境の橋（マリオン ザラグーン）

デザートリア大陸のモンスターは手ごわい。国境の橋に向かう前にマリオンで装備をととのえておこう。解放後は店の品揃えが一新されている。グリーンハイム大陸で最高の武器と防具が手に入るぞ。国境の橋で再びエドワードとサムソンがパーティに加わる。

バンドール城

城下町の北西にある家の近くにいる女性に話しかけると、イベントが発生する。家から出てきた少年の後をつけると、外壁に開いた隠し通路の場所がわかる。そこからバンドール城に侵入できるのだ。地下の書物庫を守っている兵士を倒せば「鋼の鍵」が手に入る。

バンドール城地下牢

ケビンズが閉じこめられている牢屋は「鋼の鍵」を使えば開けられる。彼の口から、フィンの出生に秘められた衝撃の事実が語られるぞ。隣の牢屋にある宝箱は、この段階ではまだ取れない。ゲーム終盤に手に入る「王者の鍵」でないと、牢が開かないのだ。

火山ダンジョン

溶岩の上を歩くと、パーティ全員がダメージを受けるので、できるだけ避けて通ろう。3将軍のヨーンとケビンズのイベントが終わった後、その先の洞穴にある「金の鍵」を忘れずに入手すること。これを忘れてダンジョンを脱出してしまうと大いなる2度手間。

バンドール城地下－港

バンドール城地下の鍵かかかった扉は「金の鍵」で開けられる。そこに2枚目の「石板」があるぞ。それを手に入れた後でバンドールの港に向かおう。途中にある扉もやはり「金の鍵」で開けられる。港では海戦イベントの後にドミノが仲間になるのだ。

リーブ村

バンドール城から大陸沿いにずっと南へ進むと、森に囲まれた小さな村が見える。そこがリーブ村だ。ストーリー上特に重要な場所ではないが、武具屋と道具屋の品揃えは結構いいので立ち寄っておこう。しばらくはここを拠点に冒険を展開するといい。

バルバロス城

バルバロス城はクラスチェンジすると崩壊してしまう。その前にたずねて、在りし日の姿を見ておくのも悪くはないだろう。明るく奔放に暮らすローレライ姫の笑顔も、バルバロス王の親馬鹿まじりの名君ぶりも、後で想えばうたかたの幻のようである……。

ティシプリン島 試練のダンジョン

試練のダンジョンの1Fにある模様は、2Fでパネルを踏むと出現する見えない床と同じ形をしている。模様の形を覚えておけば、ダンジョンをクリアするのはさほど難しくないぞ。試練を突破するとフィンは勇者になり、仲間たちにも転職の権利が与えられる。

崩壊したバルバロス城

崩壊後にバルバロス王に会うと、3枚目の「石板」とローレライ姫のことを託される。城のどこかに隠れているローレライ姫と話すと仲間になってくれるぞ。2Fの城門の陰に隠れている道具屋は、非常に貴重なアイテムを売っている。必ず会っておくこと。

ビティ島キノコダンジョン

小さくないとくぐれない壁や床の穴は意外に見落としがち。ちょっとしたグラフィックの変化にも注意しながら進まないと、道がわからずに迷ってしまうぞ。最下層には4枚目の「石板」が眠っている。これで全ての石板が揃ったことになる。



ビヨビヨのとってもいい話－3

●隠れキャラは全部で3人いるぞ！

特定の条件を満たさないと仲間にならない隠れキャラクターたち。どこで誰が仲間になるのかもわからないまま、ゲームを進めちゃってる人も多いんじゃないかな？　仲間になるキャラクターは3人。シャーマンのトント、モンクのローレライ、そして3人目は……、なんと生き別れになっていたアニーの兄、ベルーシなのだ。トントはシモンの国、ローレライは崩壊後のバルバロス城、ベルーシはカナーンへ続く洞窟でそれぞれ仲間になるぞ。仲間になる条件は、チャートの方を参照してくれ。



◀特別大ヒント！　ベルーシを仲間にするにはとにかく“耐える”ことだ。

まんが／千葉県　文月美和

はじめてクエスト

「在宅勤務というヤツでして、えぇ。会社に来なくてもパソコン通信で仕事は出来るのですよ。彼の顔を見た人間はほとんどおらんのじゃないでしょうか？　面接の時とプロジェクト最初の会議と……私でさえ直接会ったのは3回くらいですか。なんか好青年って感じでしたよ？」（：35Pへ）

4つのほこらに石板を返還

ディシプリン島の北にある東西南北の4つのほこら、そこに1枚ずつ石板をおさめよう。全ての石板をおさめると、4つのほこらから光が集束して飛行石が出現する(このシーンは必見!)。スタイナーに乗って飛行石の上から内部に侵入するのだ。

飛行石内部のダンジョン

4Fの燭台に火をつける「たいまつ」は、同じく4Fの左上にさりげなく置かれたファラオの像(?)を調べると見つかる。これか見つからずにハマっていた人もいるのでは? 一度このダンジョンをクリアしたら、以後は自由に飛行石を使える。

ドラゴンのほこらでスタイナーと再会

マリオン城の東にあるドラゴンの洞窟は、険しい山に囲まれているため飛行石でないと行くことができない。ここには、ダグートの弓に射落とされて海に転落したスタイナーがかくまわれているぞ。スタイナーと話すと、再び一緒に旅ができるようになる。

氷のダンジョンでミスリルを入手

氷の上では、方向キーを1回入力するだけでキャラクターが2歩進んでしまう。いつもの感覚で歩いていると、落とし穴にハマりまくりの醜態をさらすことになるので、氷の上ではくれぐれも慎重に歩くこと。氷の扉は「火打ち石」で燭台に火をつけて溶かせばいい。

ミストラルの鍛冶屋に会う

氷のダンジョンで手に入れた「ミスリル銀」をミストラルの鍛冶屋に持っていくと、最強クラスの武器と防具が武具屋で売られるようになる。魔族との最終決戦に向けて、メンバー全員の武器と防具を買い揃えよう。これで準備は万全だ!

最果てのほこら ダグートとの戦闘

いちばん右にある燭台を調べると、地下への入り口を発見できる。最下層では3将軍のひとり、ダグートが戦いを挑んでくるぞ。ダグートを倒せば、カナーン神殿の入り口を開く「最後の石板」が手に入る。フィンたちの旅もいよいよ大詰めだ。

ドラゴンの洞窟へ

「最後の石板」を手に入れた後でドラゴンの洞窟に行くと、中で眠っていた巨大な竜がいなくなっている。そして、竜が眠っていた場所には「王者の鍵」が落ちているのだ。この鍵で、全ての宝箱と扉を開けることができる。廃屋の宝箱には最強の剣が入っているぞ。

ジール村

険しい山岳に囲まれているため、飛行石でないと行くことのできない砂漠の村。この村の南に"契約の地"カナーンへと続く洞窟がある。ここで十分に準備をととのえてから洞窟に向かうといいだろう。魔法のポーションを多めに用意していくと心強いぞ。

カナーンへ続く洞窟

洞窟の出口近くに現れる黒騎士は、国境の教会で生き別れになったアニーの兄、ベルーシである。だが、今の彼はラムウの魔力に操られ、殺意のままに剣を振りかざす殺人マシーンなのだ。なんとか正気を取り戻させる方法はないものだろうか……?

カナーン村

最後のダンジョンだけあって、カナーン神殿に出現するモンスターは、想像を絶する実力を秘めた奴らばかりだ。この村で態勢をととのえて、さらに最強のメンバーで臨まないと、シュタットが待つ最下層にすらたどり着けずに全滅してしまうだろう。

カナーン神殿

どちらか片方のオーブを下まで運んだら、フィンのエスケープの魔法でスタート地点に戻ろう。これだけで、一番下から戻ってくる手間がはぶけるぞ。2つのオーブを運んで最後の扉を開いたら、いったん迷宮を脱出してセーブするのもいい作戦だ。

ラストバトル

まずはラムウ&シュタットの魔界最強コンビと戦い、さらにその後で真のラスボスと戦う地獄のダブルヘッダー。シュタットの誘惑に心が動いたふらち者には、さらに苦しい戦いになる。まさか、いくらなんでも1人で戦ってる人はいないよね!?

ビヨビヨのとってもいい話―4

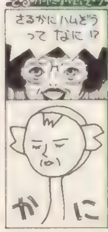
●シュタットの口車にのると……どうなる?

カナーン神殿の最下層でシュタットと対面。彼は戦う前に、フィンたちに向かって「共に世界の覇権を握らないか?」と提案してくる。普通、ここで"はい"と答える人はいないだろうが、もしこの申し出を受けたらどうなるのだろう? なんと、シュタットとラムウが仲間になって「フィンの世界征服編」が始まる! というのは冗談で(笑)、いかに光の勇者らしからぬ返事をしようとも、結局シュタットとは戦うことになるのである。仲間たちは愛想を尽かしてしまうだろうが……(意味深)。



◀最初に「はい」と答えてもシュタットの問いかけは続く。

さるかにハムどう



まんが/風上旬

はじめてクエスト

姉の行方の手がかりはフッと消えてしまっていた。今、現在はどこで何をしているのか? 悪行三昧の貴族一味を殺したのは一体? そして死んだ4人以外は近づいていないという貴族の別荘で、密室殺人はどのようにして行われたのか? また謎は、何ひとつ解決されてない。(:97Pへ)

アイテム&装備品の効果をパーフェクトに網羅する!

ゲーム中、変な名前のアイテムや秘密のありそうな装備品を見つけて「どんな効果があるんだろう」と疑問に思ったことはないかな？　ここでは、ゲームに登場するあらゆる種類のアイテムと、特殊な効果を持つ装備品をリストにまとめたぞ。なんだかわからない物を手に入れたなら、迷わずこのページを開こう。その効果が一目瞭然でわかってしまうのだ。ちなみに、強力な魔力をおびたアイテムは何度も使うことができるが、魔力が尽きかけると亀裂が入ってしまう。ひび割れた状態でもう一度使うと壊れてしまうので、道具屋か武器屋で修理してもらおう。

アイテムリスト

アイテム名	価格	使った時の効果
やくそう	10G	味方1人のVPを15前後回復する。ゲーム序盤の必需品
いやしのハーブ	100G	味方1人のVPを25前後回復する。VPの最大値か増えてきたらこのアイテムで回復
いやしのポーション	500G	味方1人のVPを35前後回復する。値段の割に回復力は小さい
いやしのジュエル	ー	味方1人のVPを完全に回復する。宝箱や隠しアイテムでしか入手できない貴重品
てんしのオカリナ	2000G	ヒールレインLV.1の効果。移動中、戦闘中にかかわらず使用可能
どくけしそう	20G	味方1人の毒を回復する。リカバーの魔法を覚えるまでは常備しておいた方がいい
リフレッシュハーブ	200G	味方1人のステータス異常を回復する。所持金に余裕かあればこっち
ユニコーンのつの	1200G	味方1人のステータス異常を回復する。オカリナ類は何度も使えるので非常に便利だ
まほうのポーション	600G	味方1人のMPを20回復する。ゲーム終盤までお世話になる逸品
まほうのジュエル	ー	味方1人のMPを完全に回復する超便利なアイテム。非売品
ふっかつのハーブ	10000G	死んでしまった味方を生き返らせる。優れ物だが相応に値段も高い
ちからのもと	ー	味方1人の「腕力」のステータスを2～5アップさせる。非売品
すはやさのもと	ー	味方1人の「身のこなし」のステータスを2～5アップさせる。非売品
かしこさのもと	ー	味方1人の「頭のよさ」のステータスを2～5アップさせる。非売品
まもりのもと	ー	味方1人の「丈夫さ」のステータスを2～5アップさせる。非売品
たいりょくのもと	ー	味方1人の最大VPを2～5アップさせる。非売品
いのちのもと	ー	味方1人の最大LPを2～5アップさせる、エドワード専用アイテム!?　非売品
まりょくのもと	ー	味方1人の最大MPを2～5アップさせる。非売品
せいちょうのもと	ー	味方1人の経験値を2000～5000ポイントアップさせる。非売品
ゆうしゃのもと	ー	味方1人のレベルを1アップさせる。非売品
みちびきのえだ	400G	外で使うと最後に立ち寄った町か城へ、迷宮内で使うとその入り口にワープする
まよけのせいすい	200G	モンスターとのエンカウント確率を低下させる
おいしいにく	200G	使うとモンスターとのエンカウント確率が高くなる。食べられない
とおみのたま	300G	フィールドマップで使うと画面に表示される範囲が広がり、周囲を広く見渡せる
せかいちず	ー	世界地図と、パーティの現在位置を表示する。ドミノの海賊船の中にある
ふしぎなツボ	200G	使ってもなんら効果のないインチキ商品。モンマルトのツボ屋に売っている
けむりだま	500G	戦闘から100パーセント離脱できる
かいしんのジュエル	1000G	1～3ターンの間、会心攻撃の確率がアップする
はやてのジュエル	1000G	1～3ターンの間、連続攻撃の確率がアップする
はんげきのジュエル	1000G	1～3ターンの間、反撃確率がアップする
まもりのジュエル	1000G	1～3ターンの間、魔法のダメージを半分におさえる
かいしんのオーブ	ー	1～3ターンの間、仲間全員の会心攻撃の確率をアップさせる。非売品
はやてのオーブ	ー	1～3ターンの間、仲間全員の連続攻撃の確率をアップさせる。非売品
はんげきのオーブ	ー	1～3ターンの間、仲間全員の反撃確率をアップさせる。非売品
まもりのオーブ	ー	1～3ターンの間、仲間全員の魔法ダメージを半分におさえる。非売品
せいじゃくのオーブ	ー	1～3ターンの間、敵味方両方の魔法を封じてしまう。非売品
ほのおのカード	ー	ファイアボールLV.3の効果。非売品
ほのおのまきもの	ー	ファイアボールLV.4の効果。非売品
ふぶきのカード	ー	アイスストームLV.3の効果。非売品
ふぶきのまきもの	ー	アイスストームLV.4の効果。非売品
いかずちのカード	ー	サンダーフレアLV.3の効果。非売品
いかずちのまきもの	ー	サンダーフレアLV.4の効果。非売品
たつまきのカード	ー	トルネードスピンLV.3の効果。非売品
たつまきのまきもの	ー	トルネードスピンLV.4の効果。非売品
りゅうのカード	ー	モンスターが使うファイアーブレスと同じ効果。敵1グループに20前後のダメージ。非売品
りゅうのまきもの	ー	モンスターが使うファイアーブレスと同じ効果。敵全体に30前後のダメージ。非売品
しょうりのおたけび	ー	アタックLV.2と同じ効果。味方全員の攻撃力をアップする。非売品
いくさのおまもり	ー	プロテクトLV.2と同じ効果。味方全員の素早さと防御力をアップする。非売品
まどろみのこな	ー	スリープLV.2と同じ効果。敵全体を眠りの霧に包み込む。非売品
めざめのこいし	1150G	ウェイクアップLV.2と同じ効果。味方全員を眠りから覚まさせる
ちんもくのたま	1050G	ディスペルLV.2と同じ効果。敵全体の魔法を封じ込める
まぼろしのこな	1150G	イリュージョンLV.2と同じ効果。敵全体を幻の霧で包む
だつりょくのふだ	1200G	スロウLV.2と同じ効果。敵全体の防御力と素早さを減少させる
とまどいのはね	1300G	コンフューズLV.2と同じ効果。全ての敵を混乱させる
まふうじのぞう	ー	スチールLV.1と同じ効果。敵1体のMPを吸い取る。非売品
じくうのひびわれ	ー	ソウルスティールLV.2と同じ効果。全ての敵を異次元空間に放り込む。非売品
しゃくねつのツボ	ー	サラマンダーLV.2と同じ効果。サラマンダーを召喚して敵全体を攻撃する。非売品
うるおいのツボ	ー	ウンディーネLV.2と同じ効果。ウンディーネを召喚して敵全体を攻撃する。非売品
いかずちのツボ	ー	トールLV.2と同じ効果。トールを召喚して敵全体を攻撃する。非売品
きょじんのツボ	ー	タイタンLV.2と同じ効果。タイタンを召喚して敵全体を攻撃する。非売品



まんが／しろー大野

はじめてクエスト

「誇り高き我が王国は奴隷制を200年前に排除したにも関わらず、未だそのような愚劣な行いをやめようとしない輩がいることが判明した。その最たる行いが人身売買だろう。誘拐してきた子供をゴールドで売り飛ばす。その仕業はとても人のモノとは思えない。ひょっとしたら暗黒神との契約を……」（：77Pへ）

装備品リスト

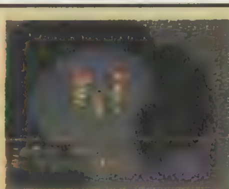
特殊な力を秘めた装備品には、戦闘中に道具として使えば効果を発揮する物と、装備するこ[illegible]

アイテム名	装備可能な職業	使った時の効果
はやてのつるき	剣士、勇者	装備すると、素早さか3アップする
ルーンフレード	剣士、勇者	装備すると、会心攻撃の出る確率かアップする
ガーディアンソード	勇者	装備すると、防御力が2アップする
カウンターブレード	勇者、黒騎士	装備すると、反撃する確率かアップする
まぞくのつるぎ	勇者、黒騎士	装備すると呪われる。非売品
ドラゴニックソード	勇者	世界最強の剣。ドラゴンの洞窟の廃屋で手に入る。王者の鍵が必要
スピードアックス	戦士	装備すると、素早さか5アップする
ルーンアックス	ジェネラル	装備すると、連続攻撃の確率かアップする
ギムリのおの	ジェネラル	装備すると、素早さか5ダウンする
ルイントマホーク	ジェネラル	強力たか、装備すると防御力か5ダウンし、そのうえ呪われる。いいことなし
シールドロッド	杖を使える職業全て	装備すると、防御力が2アップする
スリープスタッフ	杖を使える職業全て	装備すると、会心の一撃で相手を眠らせることができる
ゲイルスタッフ	魔道士系の上級職	装備すると、素早さが3アップする
セラフィックロッド	司祭	装備していると、1ターンごとにVPか2ずつ回復する
ディフェンスロッド	サモナー	装備すると、防御力が2アップする
てんばつのつえ	司祭	装備していると、会心の一撃で相手の素早さと防御力を下げられる。非売品
けんじゃのつえ	ビショップ	装備していると、1ターンごとにMPが2ずつ回復する。非売品
スチールスタッフ	魔道士系の上級職	装備していると、攻撃して相手のMPを奪い取ることかできる。非売品
じゃしんのつえ	魔道士系の上級職	装備すると呪われる。非売品
マジカルナイフ	キャプテン	装備すると、会心攻撃の出る確率かアップする
ポイズンファング	キャプテン	装備すると呪われる。会心攻撃で敵を即死させる。非売品
カイザーナックル	マスターモンク	装備すると、連続攻撃の確率かアップする
ドラゴンクロウ	マスターモンク	装備すると、防御力か3アップする。非売品
デーモンズフィスト	マスターモンク	装備すると呪われる。さらに、1ターンごとにVPか2ずつ減ってしまう。非売品
イビルスケール	勇者、黒騎士	装備すると呪われる。非売品
ヘビーアーマー	戦士、ジェネラル	装備すると、素早さか3下かる。理由は名前にあるとおり
イビルアーマー	ジェネラル	装備すると呪われる。非売品
まほうのマント	召喚士系の職業	装備していると、敵に狙われにくくなる。トントか最初から装備している。非売品
かぜのころも	魔法使い、召喚士系	装備すると、素早さか2アップする
あんこくのローブ	ビショップ、サモナー	装備すると呪われる。さらに、1ターンごとにMPか2ずつ減ってしまう。非売品
めがみのベスト	司祭	装備していると、1ターンごとにMPか2ずつ回復する。非売品
あんこくのベスト	司祭	装備すると呪われる。非売品
ストロングレザー	キャプテン	装備すると、攻撃力か2アップする
デーモンレザー	キャプテン	装備すると呪われる。非売品
あんこくのぶとうぎ	マスターモンク	装備すると呪われる。非売品
スパイクシールド	剣か使える職業全て	装備すると、攻撃力か2アップする
ヘビーシールド	勇者、黒騎士	装備すると、素早さか3下かる
カオスシールド	勇者、黒騎士	装備すると呪われる。非売品
ちからのこて	戦士、ジェネラル	装備すると、攻撃力か2上かる
デビルガントレット	ジェネラル	装備すると呪われる。非売品
いくさのぼうし	魔法使い、召喚士系	装備すると、攻撃力が2アップする
ししゃのぼうし	ビショップ、サモナー	装備すると呪われる。非売品
アテナのリボン	司祭	装備すると、攻撃力か2アップする
あくまのリボン	司祭	装備すると呪われる。非売品
かぜのバンダナ	キャプテン	装備すると、素早さか3アップする
あらしのバンダナ	キャプテン	装備すると、攻撃力か2アップする
ちかいのバンダナ	キャプテン	装備すると、反撃する確率がアップする
のろいのバンダナ	キャプテン	装備すると呪われる。非売品
ちからのスカーフ	マスターモンク	装備すると、攻撃力か2アップする
のろいのスカーフ	マスターモンク	装備すると呪われる。非売品
はやてのリング	全ての職業	装備すると、素早さが5アップする
まもりのリング	全ての職業	装備すると、防御力か3アップする。戦闘中に道具で使うとプロテクトLV.1の効果
ちからのリング	全ての職業	装備すると、攻撃力か5アップする。戦闘中に道具で使うとアタックLV.1の効果
ふくしゅうのリング	全ての職業	装備すると、反撃する確率かアップする
ほのおのリング	モンク以外の上級職	装備すると、防御力か2アップする。戦闘中に使うとファイアーブレスLV.2の効果
こおりのリング	モンク以外の上級職	装備すると、防御力か2アップする。戦闘中に使うとブリザードブレスLV.2の効果
しんぴのリング	司祭	装備すると、防御力か2アップする。戦闘中に道具で使うとヒールレインLV.2の効果
しにかみのリング	全ての上級職	装備すると呪われる。戦闘で使うとソウルスティールLV.2の効果
ヘリウムリング	全ての職業	装備すると声が高くなるらしい。そのメリットは不明

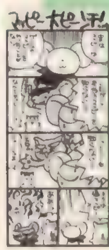
ピヨピヨのとってもいい話――5

●世界のどこかに禁断の蘇生魔法が!?

死んだ仲間を完全な状態で復活させる、究極の回復魔法「レイズ」。最強クラスのモンスターが使うのを目のあたりにした人も少なくないはず。実は、この魔法を授けてくれる老人が世界のどこかに隠れ住んでいるのだ。老人が住む洞窟へは船でしか行けず、しかもその入り口は見えない場所にあるぞ。



◀ザラグーンの北方の海を船で念入りに探すと、この洞窟は見つかる。



まんが／宮須弥

はじめてクエスト

「この辺って元々は温泉宿場だったのねぇ」私たちはこの辺り一帯の調査に当たることにした。地元の資料館は人もおらず、お姉さんの声が良く通る。「なんかねぇ……最近の開発で温泉が枯れるって噂があるんですよ」資料館の貸し出し係の老婆が呟いた (①別荘に戻る：74Pへ) (②温泉宿に向かう：43Pへ)

戦国サイバー藤丸地獄変

- 発売日／'95年10月27日
- 価格／¥5,800
- メーカー／SCE
- ジャンル／S・RPG
- 対応周辺機器／なし
- メモリーカード／可能（2ブロック）

隠しシナリオへの道&攻略法を一挙大解説!

これから「藤丸」をクリアしようと思っている人、また途中で行き詰まっている人に超最適！　隠しシナリオへの条件や5つの隠しマップの攻略法、さらにコマンドやアイテムリストなど、一発完全クリアに役立つ重要情報をまとめてお届けしちゃうぞ。隠しシナリオにたどり着くためにはまず仲間をすべてそろえなきゃダメなのだ。

条件1◉五幕－千年樹の枝を入手

人形遣賽天太がマップ右上にある樫の木に行き、アイテム「千年樹の枝」を入手する！　これを里に持ち帰ると、騨丈によって毒蛇の具足、人形棒太郎が生産される。

条件2◉六幕－才蔵が紅にトドメをさす

霧隠才蔵がこのシナリオのボス、志摩紅にトドメ（最後の一撃）を刺す！　これによりイベントが発生し、隠されている「軒猿衆の宝」も入手できる。

条件3◉十一幕－離脱イベント

条件1、2をクリアし、このシナリオに来た時点で、霧隠才蔵のレベルが9前後、楽天丸、賽天太はどちらかのレベルが7以上の場合、3人がはぐれ透波から離脱していく。このチェックポイントは絶対にクリアしておくベシ！

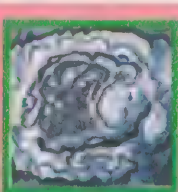
条件4◉十二幕－オロチの巻物を入手

オロチの傍太がマップ左下にある蛇のほこらに行き、アイテム「オロチの巻物」を入手する（傍太のレベルが5以上じゃないと入手できないので注意！）。

条件5◉十九幕－オロチの傍太を出撃

この戦いにオロチの傍太を出撃させ、クリアしたときに生き残っていれば、最初の隠しシナリオの幕外一〝ヤマタノオロチ〟に進むことができるのだ。

幕外一　ヤマタノオロチ



MAP DATA

- 敵軍団：ヤマタノオロチ
- 首領：ヤマタ×8
- ザコ忍者：[illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- 隠しアイテム：[illegible]

がわっぱを仲間にするのを忘れずに!

十五幕で「金剛瓜」を入手していれば（所持していなくてもOK）、マップ右上の水溜まりに行くだけで、がわっぱが仲間に加わる。

ヤマタの8つの首は、それぞれ能力パラメータなどが異なるぞ。時には毒を受けたり、眠り状態になってしまう場合もあるので油断するな！　また、一定量のダメージを与えると全体攻撃の地震を起こしてくるヤマタもいる。コレを喰らうと大ピンチなので、ダメージを与えたらそのターン内で一気に倒してしまうこと。



▲金剛瓜があればマップ右上の水溜まりにがわっぱが登場！

条件　上に紹介した5つの条件のうち、4と5をクリアするだけでこのシナリオにたどり着くことができる。けっこう簡単なので、条件なんてな～んにも知らずにプレイしても来ることができるハズだ。完全クリアを目指すなら、この戦いをクリアすることも条件に入っているので絶対に突破しておこう。

幕外二　[illegible]夜叉衆

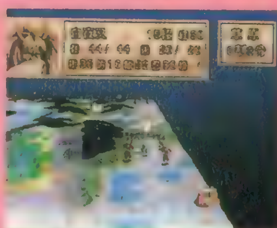


MAP DATA

- 敵軍団：[illegible]
- 首領：鬼近棒太郎
- ザコ忍者：[illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- 隠しアイテム：[illegible]の[illegible]
- 仙花草の根

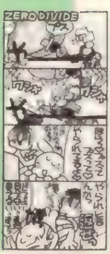
長期戦は確実!　術力を温存するベシ!

前半戦は鬼近棒太郎と25人のザコ忍者との戦い。味方はマップ左側に上下に分けられて配置されているので、体力回復が心配なら合流。心配ナシならそのまま右に進軍させよう。ここに登場する敵は全体的に火系の攻撃に弱い。火系の技を活用して戦っていこう。鬼近棒太郎を倒すと初期配置場所に戻され、今度は赤夜叉、白夜叉と20人のザコ忍者が出現！　後半戦に突入だ。でも体力や術力は回復しないので、前半戦で術力を使いきると、後半戦がつらくなるぞ。術力を温存しながら戦おう。



▲前半のボスは鬼近棒太郎。コイツを倒すと後半のボス、赤夜叉と白夜叉が出現。

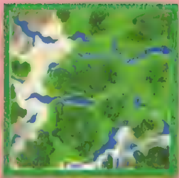
条件　上の5つの条件のうち、1と3をクリアしていればOK！　二十二幕の戦闘をクリアすれば自動的にこのシナリオに進むことができるぞ。幕外一と同様に、この戦いをクリアしておくことも先の隠しシナリオに進むための条件になっているので、しっかりクリアしておくこと。



はじめてクエスト

「やばいぞ、お姉さん？」「あっポリタァァァンなんかキレイなのが飛んでるぅ」遅かった……しかも私にも幻覚が……「あっ……ほんとうらぁ……キレイキレイ」「ねーポリタン、ネー」楽しい、楽しい楽しいぞぉ！　自分の意識が無くなっていくのを確認しながら、私は考えるのを止めた。

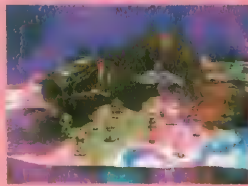
幕外三 宗像空右衛門



全体攻撃が可能な術を使い一気に勝負!

ここに待ち受ける敵は、今まで倒したことのあるザコ忍者ばかり。しかもレベルや能力値、使ってくる技なども最初に戦った時とまったく同じなのだ。ここでは全体攻撃が可能な術や技を使えば楽に勝つことができるので、存分に使いまくっちゃおう。

この戦いは次の幕へと持ち越されるので、アイテムを補充する場合は戦闘をクリアする前に砦から補充しておくこと。5ターン経過後には服部半蔵正成が登場し、はぐれ透波のメンバーに加わるぞ。



▲マップ上にいるすべての敵に効果のある技を使えば楽勝なのだ。

MAP DATA

・敵軍団：忍軍残党
・首領：宗像空右衛門
・ザコ忍者：神楽衆甲・乙[illegible]衆壱・弐
　阿女隊甲・乙吽女隊甲・
　[illegible] 各3
　[illegible]衆甲～三 各4
・砦の数：[illegible]・仲間：[illegible]
・隠しアイテム：[illegible]…[illegible]の[illegible]
　[illegible]…覇者の[illegible]

条件
このシナリオに進むための条件は2つ。ひとつは最初に紹介した5つのうち、2と3をクリアしていること。もうひとつは、隠しシナリオの幕外一と二をクリアしているということだ。これらを満たしていると、二十五幕の戦闘終了後に新たな敵、宗像空右衛門が出現して戦闘となる。

幕外四 怨霊



MAP DATA

・敵軍団：首領たちの怨霊
・首領：宗像空右衛門
・ザコ忍者：雑賀孫一、[illegible]、
　[illegible]なしの[illegible]、歌姫、[illegible]、
　[illegible]、三味、[illegible]、
　風魔小太郎、[illegible]、
　[illegible]、[illegible]、
　服部半蔵保長、
　石川五右衛門、
　[illegible]大助、
　[illegible]、[illegible]、
　[illegible]
・砦の数：1　・仲間：ナシ
・隠しアイテム：1…不動明王の像
　：2…摩利支天の像
　：3…毘沙門天の像
　：④…大日如来の像

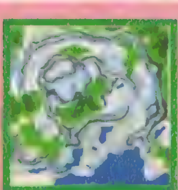
ひとりずつ確実に倒して突き進め

幕外三と四は連続しているので、幕外三をクリアすると無条件でこの戦いになる。ここでは、全体攻撃の術や技はできるだけ使わないこと。なぜならダメージを受けた敵は、一斉に強烈な全体攻撃で反撃してくるからだ。こうなっちゃうと手が付けられず、勝ち目はないので敵を攻撃する時は必ず集団で襲いかかるように。そしてダメージを与えた敵は、できるだけそのターン内で倒すことだ。この2つのポイントに注意しながら戦っていこう。



▶敵1人に対し集団で襲いかかり、確実に倒していこう。

幕外五 十勇士



MAP DATA

・敵軍団：十勇士
・首領：[illegible]才蔵
・ザコ忍者：[illegible]佐助、三好[illegible]入道、
　三好清海入道、根津[illegible]八、
　[illegible]六郎、望月六郎、
　[illegible]十蔵、由利鎌之助、
　穴山小助
・砦の数：[illegible]
・仲間：ナシ
・隠しアイテム：ナシ



敵を誘導して倒すのだ

霧隠才蔵の組織する忍軍、十勇士との最終決戦だ。戦いの舞台は移動力のニブる岩場。しかも味方の初期配置場所がマップ下側で左右に分けられており、戦力が分断された超ピンチな状態で戦いが始まるぞ。でもあわてることはない！　ここは挟み撃ちにする感じで両側からマップを上に進軍だ。敵と戦うときは絶対にひとりで立ち向かわないこと。必ず敵を味方の方に誘導し、敵ひとりに対して味方複数で攻撃！　ひとりずつ確実に倒していこう。ボスの霧隠才蔵は強力な全体攻撃を仕掛けてくるぞ。体力を回復しながら素早く接近し、少ないターンで勝負をかけるベシ。

条件
最初に紹介した5つの条件をすべて満たし、なおかつ隠しシナリオの幕外一～四をクリアしていること。こうすれば幕外四の戦闘終了後にゲームの最終シナリオ、この〝十勇士〟にたどりつくことができるのだ。この戦いに勝てば、完全クリア達成！　真のエンディングがキミを待っているぞ。



▶霧隠才蔵は強力な全体攻撃〝死霧〟を使ってくるぞ。体力をこまめに回復させながら戦え。



まんが／さいとうつかさ

はじめてクエスト

パソコンの中身は確かにキレイに整理されていた。素人目には怪しいデータは一切も見あたらない。「ここからが腕の見せ所だな」私、ポリタンはただただポリゴン熊として生きてきたわけではない。電子世界は我が故郷。さっそくデータの海にアクセスを開始した。（1インターネットへ：49Pへ）（2消去データ復活：95Pへ）

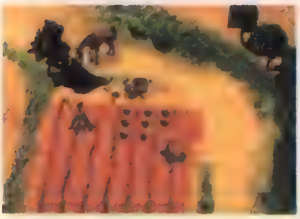
隠れ里でのコマンドアイテムリスト

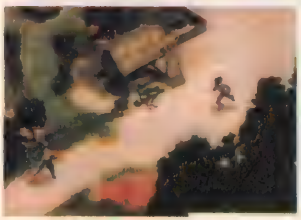
これから4ページにわたり、隠れ里で役立つ育成コマンドやアイテムリスト、さらに忍術リストなどをドドーンと紹介しちゃうぞ。

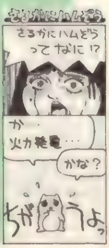
まずは隠れ里での育成コマンド。これはキミだけの忍者軍団を育てるうえで欠かせないリストなので、隠れ里にくるたびに活用してほしい。武器や薬草、それにからくりなどは、とにかく着実に生産していかないと後半戦で苦労することになるぞ。それぞれ開発、生産できる順にならんでいるので、自分のゲームデータと見比べながら生産できるアイテムを増やしていこう。術や技は全体攻撃が可能なものをメインに覚えさせていくこと。その他の術は誰かが使えるようになってればOKだ。

コマンドを振り分けるポイントは、まず戦闘に出撃する一軍は攻撃力、体力を増強。専用術の修行も忘れずに！そしてアイテムの生産や金策などは留守番の二軍・三軍キャラにすべてまかせる。ムダを省いて実行していこう。









育成コマンド一覧

表中の"A"や"B"は能力のアップ率（Aは良く上がる、Bは少し上がる）を表す。

分類	コマンド名	体力	術力	攻撃	守備	早さ	忍力	スキル	金	里のレベル	専用キャラ
開発	薬草採取									家屋・1	ナシ
開発	薬草栽培							農学		家屋・1	ナシ
開発	薬物開発									家屋・1	ナシ
開発	薬物生産							薬学		家屋・1	ナシ
開発	武器開発									工房・2	ナシ
開発	武器生産							武器		工房・2	ナシ
開発	からくり開発									工房・3	ナシ
開発	からくり生産							からくり		工房・3	ナシ
開発	秘密道具開発							錫杖秘伝		工房・1	騨丈
開発	秘密道具生産									工房・1	騨丈
開発	装備強化									工房・2	ナシ
金策	行商									家屋・1	ナシ
金策	用心棒		B						15	家屋・1	ナシ
金策	飛脚					B			5	家屋・1	ナシ
金策	旅芸人	B							20	家屋・1	ナシ
金策	馬の買い付け									家屋・1	ナシ
金策	害虫退治		B				A		15	家屋・2	助八
金策	人形劇		B				A		30	家屋・2	賽天太
金策	占い		A				B		40	家屋・2	かなめ
金策	雨乞い		B				B		40	家屋・2	極楽
体術修行	精神修養		A				B			家屋・1	ナシ
体術修行	体術訓練	A		B						家屋・1	ナシ
体術修行	武術訓練			A	A					家屋・1	ナシ
体術修行	水練							水術		家屋・2	ナシ
体術修行	山籠り	B	A				A			家屋・2	ナシ
体術修行	武者修行	A	B	A	B		B			家屋・3	ナシ
体術修行	馬術							乗馬		家屋・1	ナシ
体術修行	体術訓練(犬)	B					B			家屋・1	犬
体術修行	武術訓練(犬)		B	B						家屋・1	犬
体術修行	水練(犬)							水術		家屋・2	犬
剣術修行	剣術		A							家屋・2	ナシ
剣術修行	忍剣術		B	B			B			家屋・2	ナシ
忍術修行	法術訓練		A				B			家屋・1	巫女
忍術修行	風		A					風の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	土		A					土の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	水		A					水の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	火		A					火の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	金		A					金の耐性		家屋・1	ナシ
忍術修行	砕牙		A				A			家屋・1	鳶丸・子犬
忍術修行	犬忍術		A							家屋・2	犬
専用術	朱雀の型		A				B			家屋・1	藤丸
専用術	玄武の型		A				B			家屋・1	藤丸
専用術	白虎の型		A				B			家屋・1	藤丸
専用術	青竜の型		A				B			家屋・1	藤丸
専用術	飛翼蛇法		A				B			家屋・1	傍太
専用術	鎧刀転術		A	B			B			家屋・1	岩鉄
専用術	雲丹術	A	B				B			家屋・1	塀五郎
専用術	糸奏術		A				A			家屋・2	甚也
専用術	驟攻術		B	B		B				家屋・2	風子
専用術	霧双剣術			B			B			家屋・1	才蔵
専用術	人形操舵法		A	B			B			家屋・1	楽天丸
専用術	牙狼体術	B	B				B			工房・2	獣王丸
専用術	鏡念法		A				A			家屋・1	ゆりな
専用術	雷操術		B	B			A			家屋・2	雷太
専用術	甲賀槍術		A	B			B			家屋・1	矢太鉢
専用術	呪念法		A				A			家屋・1	玄ノ坊
専用術	甲賀鎌術		B	A			B			家屋・1	蔵人
建設	家屋の建設									家屋・1	ナシ
建設	工房の建設									家屋・1	ナシ

まんが／風上旬

はじめてクエスト

どぉぉぉぉん！「これが1秒間に3000回の幻の連打だぁぁぁぁぁ！　ついてこれるかな？」「なんのぉ私は、城だぁ！　負けーん！　濡れ手でジョイスティックの裏の鉄板が錆びちゃうぞぉ攻撃！」くっ……敵の攻撃がいまいち読めん。鉄板が錆びたからと言って、なんの威力があるのだ？　なんか悲しくなるだけだろう？ （：92Pへ）

武器[装備強化不可能品]

武器の開発、生産コマントは工房レベルを2にすると発生する。大部分のキャラが実行可能なので、大勢で実行し着実に生産可能品を増やしていこう。

名称	装備キャラ	修得術	入手方法	追加
鋼の刀	刀グループ	ナシ	武器生産　始めから作れる	—
鋼の小太刀	小太刀グループ	ナシ	武器生産　始めから作れる	—
青紅の刀	刀グループ	ナシ	武器生産	—
斬鉄	刀グループ	ナシ	武器生産	—
隼の太刀	刀グループ	ナシ	武器生産	—
深紅の太刀	小太刀グループ	ナシ	武器生産	—
暁の太刀	小太刀グループ	ナシ	武器生産	毒
疾風の太刀	小太刀グループ	ナシ	武器生産	—
朱雀の刀	藤丸	ナシ	八幕で入手	—
玄武の刀	藤丸	ナシ	十二幕で入手	—
白虎の太刀	藤丸	ナシ	十七幕で入手	—
青竜の太刀	藤丸	ナシ	十九幕で入手	—
樫の具足	傍太	ナシ	武器生産	—
鋼の具足	傍太	ナシ	武器生産　これ以降、 アイテム「武器の秘伝書」が必要	毒
凶・煙発生器	助八	ナシ	武器生産	毒
超・煙発生器	助八	癒し煙	騨丈の生産	—
麻の糸	甚也	ナシ	武器生産	眠
蜘蛛の糸	甚也	ナシ	武器生産	麻痺
ましらの糸	甚也	吊り橋崩し	六幕で入手	—
祈りの太刀	かなめ	地霊	騨丈の生産	—
月光	かなめ	ナシ	十二幕で入手	眠
駿足器・疾風	風子	疾風	武器生産　以降、スキル 「武器」か必要	—
駿足器・烈風	風子	ナシ	武器生産	—
駿足器・風神	風子	竜巻蹴	騨丈の生産	—
妖刀・髭切	才蔵	ナシ	六幕で入手	眠
移動人形・獅	楽天丸	ナシ	九幕で入手	—
移動人形・嵐	楽天丸	獅子嵐	武器生産	—
人形弁慶	賽天太	ナシ	武器生産	—
人形棒太郎	賽天太	ナシ	武器生産	—
人形箒太郎	賽天太	ナシ	武器生産	—
人形武寿丸	賽天太	滅殺人形	騨丈の生産	—
雷電武装甲	獣王丸	獣王猛突撃	騨丈の生産	—
幸運の小太刀	かがり	連刃刺殺	武器生産	—
白龍の太刀	かがり	飛刀刺殺	八幕で入手	—
卑弥呼の鏡	ゆりな	ナシ	武器生産	—
七星の槍	矢太鉢	連突槍	騨丈の生産	眠
回転鎌	蔵人	ナシ	騨丈の生産	—
山神の団扇	大天狗	ナシ	騨丈の生産	—

騨丈が開発する秘密道具

切り回し騨丈の秘密道具開発・生産コマンドのみで生産できる武具だ。ひとりで最高4つまで装備可能なので、能力値の低いキャラに最適だ。

名称	売値	備考
飛駆	100	素早さが2ポイント上昇する 始めから作れる秘密道具
軽装甲	100	防御力が2ポイント上昇する 始めから作れる秘密道具
備前の懐刀	100	攻撃力が2ポイント上昇する
増念器・密法	300	忍力か2ポイント上昇する
増念器・密法	300	素早さが4ポイント上昇する
重装甲	300	防御力が4ポイント上昇する
吉宗の懐刀	300	攻撃力が4ポイント上昇する
増念器・天念	500	忍力か4ポイント上昇する
風神	500	素早さか6ポイント上昇する
国綱の懐刀	500	攻撃力・素早さが4ポイント上昇する
複合甲	500	防御力・素早さか4ポイント上昇する
増念器・空海	50	忍力が6ポイント上昇する

武器[装備強化可能品]

装備強化のコマントは、家屋のレベル、キャラのレベルの2つの条件を満たすと、各キャラごとに発生する装備を強化するためには、あらかじめその武器を装備していなければならないぞ。現在装備している武器が強化不可能品だったり、装備強化の限界点までたどり着いた武器だったりすると、装備強化のコマンドはいつまでたっても現れないので注意！　各キャラの装備品を変更するには、次の戦闘に出撃するメンバーの選択画面まで進むしかないぞ。そんなわけで選択画面では、出撃させるメンバーの装備品だけではなく、留守番キャラの装備品もチェックしておく必要がある。しっかり強化し、パワーアップすれば戦いも楽に進められるようになるぞ

武器名称	強化後の名称	かかる金	[illegible]	[illegible]	追加
忍者刀	忍者刀・改	100		刀グループ(3)	—
忍者刀・改	忍者刀改+1	300		刀グループ(5)	—
忍者刀改+1	忍者刀・月光	500	3	刀グループ(8)	眠
忍者刀・月光	真・忍者刀	800	3	刀グループ(13)	—
小太刀	小太刀+1	200		小太刀グループ(—	—
小太刀+1	小太刀+2	600	3	小太刀グループ(6	—
具足	具足・改	350	3	傍太(6)	—
一型煙発生器	二型煙発生器	300	3	助八(3)	—
二型煙発生器	眠・煙発生器	600	3	助八(3)	—
武刀鎧	武刀鎧・改	150		岩鉄(2)	—
武刀鎧・改	武刀鎧・鉄	350		岩鉄(4)	—
武刀鎧・鉄	武刀鎧・殺	550	3	岩鉄(6)	麻痺
武刀鎧・殺	武刀鎧・滅	1000	3	岩鉄(8)	—
駿足器	駿足器・瞬	300		風子(6)	—
一式移動人形	二式移動人形	200		楽天丸(2)	—
二式移動人形	三式移動人形	600	3	楽天丸(4)	—
武装甲	武装甲+1	300		獣王丸(12)	—
武装甲+1	雷光武装甲	700		獣王丸(14)	—
ひょうたん	青ひょうたん	300		児雷也(—)	—
青ひょうたん	赤ひょうたん	500		児雷也(12)	—
赤ひょうたん	黄ひょうたん	1000	3	児雷也(14)	—
乙型仕掛け銃	丙型仕掛け銃	250		松吉(6)	—
丙型仕掛け銃	甲型仕掛け銃	450	3	松吉(8)	—
甲型仕掛け銃	零型仕掛け銃	1000	3	松吉(10)	—
数珠	鉄の数珠	100		玄ノ坊(7)	—
鉄の数珠	水晶の数珠	250	3	玄ノ坊(9)	—
水晶の数珠	仏の数珠	500	3	玄ノ坊(13)	—
帷子	鉄帷子	100		塀五郎(3)	—
鉄帷子	鋼帷子	300		塀五郎(6)	—
鋼帷子	百針帷子	550	3	塀五郎(12)	—
爆砕天錫杖	爆砕天錫杖改	150		騨丈(3)	—
爆砕天錫杖改	爆裂天錫杖	250		騨丈(5)	—
爆裂天錫杖	爆流天錫杖	400	3	騨丈(8)	—
爆流天錫杖	激裂天錫杖	800	3	騨丈(11)	—
絹の糸	木綿の糸	100		甚也(3)	—
木綿の糸	鋼の糸	400	3	甚也(8)	—
木の杖	樫の杖	200		極楽(4)	—
樫の杖	金剛杖	400	3	極楽(10)	—
木の槍	鉄の槍	100		矢太八(9)	—
鉄の槍	銅の槍	400	3	矢太八(12)	—
鎖鎌	銅の鎖鎌	200		蔵人(9)	—
銅の鎖鎌	水晶の鎖鎌	500	3	蔵人(13)	—
団扇	風神の団扇	250	3	大天狗(13)	—
花火筒	連投花火筒	100		伝八(—)	—
連投花火筒	激烈花火筒	250		伝八(3)	—
激烈花火筒	究極花火筒	500	3	伝八(3)	—
鳥笛	梟笛	200	3	雷太(7)	毒
梟笛	魔笛	500		雷太(10)	眠り

戦国サイバー藤丸地獄変

●装備キャラの刀グループは藤丸、才蔵、雷太、黒兵衛、助佐。小太刀グループはかなめ、かがり、楽天丸、賽天太、巫女を表しています。



まんが／埼玉県　サモキン

はじめてクエスト

「しかしなんてウチのゲームが……いや、この作品は話題になって良いんですけどね。次へのイメージが悪すぎますわ　え？　このシナリオについてですか？　まあ、良く出来てるとは思いましたけどねぇ……実際に似たような事件か起こるとは……いやはや」（：51Pへ）

薬草・薬物リスト

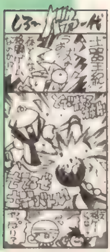
薬物や薬草の開発、生産コマンドは、犬以外のすべてのキャラが実行可能。たくさん作っても困るモノではないので、手のあいているキャラにコマンドを振り分けガンガン生産させよう

種別	名称	売値	備考
薬草	毒消し草	2	毒状態を治療する。始めから作れる
薬草	紫花草の実	1	体力を5ポイント回復する 始めから作れる薬草
薬草	眠忘草	2	眠気を覚ます
薬草	忍花	1	術力を5ポイント回復する
薬草	月見草	3	マヒ状態を治療する
薬草	黄竜草の実	2	体力を10ポイント回復する
薬草	黄金草	3	あらゆる状態異常を回復する 以降、開発にスキル「農学」必要
薬草	竜骨草の実	3	体力を20ポイント回復する
薬草	金桃花	3	術力を10ポイント回復する
薬草	心骨草の根	4	体力と術力を5ポイント回復する
薬草	精斎花	4	術力を20ポイント回復する 以降、開発に「栽培の秘伝書」が必要
薬草	竜眼草の実	4	体力を全回復する
薬草	神花	4	術力を全回復する
薬草	仙花草の実	0	体力と術力を全回復する
薬物	毒癒し筒	2	毒状態を治療する。始めから作れる
薬物	丙型癒し筒	1	体力を5ポイント回復する
薬物	眠癒し筒	1	眠気を覚ます
薬物	麻痺癒し筒	2	麻痺状態を治療する
薬物	丙型癒し筒改	3	術力を5ポイント回復する
薬物	壱寸癒煙玉	1	体力を5ポイント回復する(範囲)
薬物	甲型癒し筒	3	体力を10ポイント回復する
薬物	黄金筒	2	あらゆる状態異常を回復する
薬物	甲型癒し筒改	3	術力を20ポイント回復する これ以降、工房レベル3以上
薬物	参寸癒煙玉	4	体力を20ポイント回復する(範囲) これ以降、スキル「薬学」が必要
薬物	強攻薬	4	攻撃力を一時的に上昇させる
薬物	庇護薬	4	防御力を一時的に上昇させる
薬物	錠忍薬	4	忍力を一時的に上昇させる
薬物	透明薬	4	回避率を一時的に上昇させる
薬物	確実丹	4	命中率を一時的に上昇させる
薬物	会心丹	4	会心の一撃を一時的に上昇させる
薬物	早駆薬	3	移動力を一時的に上昇させる
薬物	乙型癒し筒	4	体力を全回復する 以降、開発に「薬学の秘伝書」が必要
薬物	倍経丹	3	2倍の経験値が入るようになる
薬物	乙型癒し筒改	4	術力を全回復する
薬物	時戻丹	3	2回行動できるようになる
薬物	九寸黄金玉	500	体力を全回復する(範囲)
薬物	無麻のお守り	250	麻痺を完全に防御する
薬物	無毒のお守り	250	毒を完全に防御する
薬物	朝日のお守り	0	眠りを完全に防御する

からくりリスト

からくりの開発、生産コマンドは工房レベルを3にすると発生する。これも薬草や薬物と同様、大部分のキャラが実行可能だ。でもからくりは「業火のお守り」以降のダメージを減少させるアイテム以外は、ほとんど必要ないかも…。それというのも、戦闘ではからくりを使って攻撃するより、通常攻撃を仕掛けた方が強いのだ。だからからくりの場合は生産よりも開発を優先させ、とにかく作れる品物を増やすこと。

名称	[illegible]	売値	備考
手裏剣	間接	1	敵に手裏剣を投げつける 始めから作れるからくり
火炎玉	間接	1	敵に火の玉を飛ばす 始めから作れるからくり
冷気玉	間接	1	敵に冷気の玉を飛ばす 始めから作れるからくり
烈風玉	間接	1	敵を竜巻で攻撃する 始めから作れるからくり
夢見手裏剣	間接	1	敵に眠り薬を塗った手裏剣を投げつける
落雷玉	間接	2	敵に雷を落とす
鋼弓	間接	2	遠方の敵に矢を射る
炸裂火炎玉	間接	2	遠方の敵に炎の弾を飛ばす
炸裂冷気玉	間接	2	遠方の敵に冷気の弾を飛ばす
百連弓	間接	2	遠方の敵に連続で矢を射る
炸裂烈風玉	間接	2	遠方の敵を竜巻で攻撃する
炸裂落雷玉	間接	1	遠方の敵に雷を落とす
烈風手裏剣	間接	3	連続で敵に手裏剣を投げつける
火炎弾	間接	3	範囲内の敵を炎の弾で攻撃 これ以降、スキル「からくり」が必要
冷気弾	間接	3	敵を冷気の弾で攻撃
烈風弾	間接	3	敵を竜巻で攻撃
落雷弾	間接	3	敵に雷で攻撃
灼熱砲	間接	3	敵を強烈な炎で攻撃
爆裂弓	間接	2	敵を爆弾が付いた矢で攻撃
烈火地走砲	間接	3	あたり一面を焼き尽くす 開発のために「からくり秘伝」が必要
飛竜砲	間接	4	誘導ミサイルを敵に放つ
鷹目飛雷	照準	4	ミサイルを敵1体に放つ(画面全体)
飛竜砲・改	間接	4	着弾後に、広範囲に炸裂する 誘導ミサイルを放つ
地裂弾	照準	2	強力なミサイルを敵1体に放つ (画面全体の敵が照準対象)
煙玉	自分	2	所持しているだけで回避率が上昇
光玉	自分	250	所持しているだけでダメージが減少
業火の御守り	自分	250	所持しているだけで火のダメージが減少
極寒の御守り	自分	250	所持しているだけで水のダメージが減少
落雷の御守り	自分	250	所持しているだけで金のダメージが減少
大地の御守り	自分	500	所持しているだけで土のダメージが減少
疾風の御守り	自分	250	所持しているだけで風のダメージが減少
身代わり地蔵	自分	250	"斬る"攻撃のダメージが減少
身代わり達磨	自分	500	"叩く"攻撃のダメージが減少
身代わり人形	自分	0	"斬る・叩く"攻撃の ダメージが減少



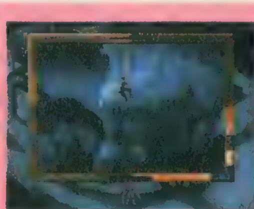
スキルは"開発"のコマンドでアップ

武器や薬草などのスキル（専門的知識）を得るには"生産"よりも"開発"コマンドを実行するのがポイントだ。これで熟練度がアップし、スキルを得ることができるぞ。

ここでお得な最新情報!! "薬草採取"の成功と失敗はランダムではなく、コマンドの実行回数で判定しているようだ。何度も実行していれば確実に生産可能品が増加するぞ。



▲スキルを上げるには生産よりも開発コマンドをガンガン実行!



▲失敗が多い"薬草採取"だが、数をこなせば苦労は報われる。

まんが／しろー大野

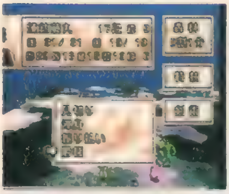
はじめてクエスト

まあ、当然その辺は2流ゴシップ誌の推測記事でしかなかったが、その次に耳にした噂が妙に気になった。それが「イクスホーズクエスト」である。ゲーム中、ある貴族が自分の別荘で殺される。鋭利な刀で刺殺された死体は4つ。貴族、妻、側近A、側近B。そして噂を事件に関連付けた最たる理由がもうひとつあった。（：10Pへ）

忍術・剣術リスト

あと一撃で敵を倒せる…という時や、全体攻撃で一気にダメージを与えて…という時にすっごく役立つのが忍術や剣術だ。ここではキャラごとの専用術ではなく、ほとんどのキャラが会得できる汎用術を中心に紹介していくぞ。戦闘に参加させる一軍メンバーは攻撃力、体力をアップさせるのにいそがしいことだろうけど、これらの術は覚えておいて損はナシ！　なんとかやりくりして実行させていこう。

剣　術

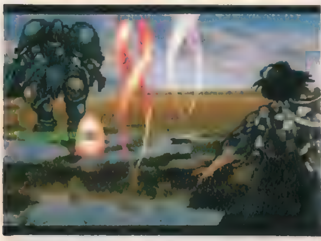


剣術修行のコマンドは、家屋レベルを2にすると発生するぞ。剣術はすべて自分自身にしか効果がない。それに効果の持続時間が〝1度戦闘するまで〟なので使い勝手が悪い。あまりオススメではないが、効果自体はかなり期待できるので、余裕があったら会得してみよう。

名称	消費	範囲	効果
見切り	2	本人	攻撃力が50%上昇(効果は1度攻撃するまで)
渾身	5	本人	必ず会心の一撃になる (効果は1度攻撃するまで)
振り払い	2	本人	防御力が50%上昇 (効果は1度攻撃を受けるまで)
勝機	10	本人	経験値が2倍になる (効果は1度経験値が入るまで)

忍　剣　術

忍剣術の修行コマンドは剣術と同様、家屋レベルを2にすると発生する。この3つの技はどれも使いやすくて強力！　それに属性を持っている術もあるので、その属性が弱点になっている敵に使えば効果はさらに期待できるぞ。特に火属性の忍剣術、駆炎剣は間接攻撃も可能なので、あと一撃で敵を倒せる…！　といった場面ですっごく役立つのだ。ただ、すべてのキャラが使えるようになっておく必要はないので、一軍メンバーのだれかひとりにだけ覚えさせておけばOK。ほかのキャラには、また別の修行をさせること。



名称	消費	範囲	効果
烈風剣	2	隣接	刀で作り出した真空波で攻撃(風属性)
駆炎剣	4	間接	地をはう火柱が敵に襲いかかる(火属性)
残像剣	6	隣接	残像を作り出し、集団で攻撃

犬　忍　術

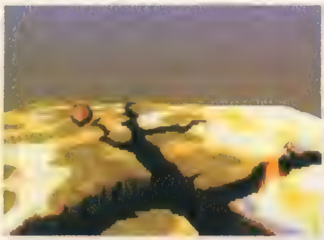


犬忍術の修行コマンドも、家屋レベルを2にすることによって発生する。剣術と同じく、自分自身にしか効果のない技なので、あまり優先的に覚えさせる必要はないかも…。犬キャラは体力が少ないので、まずは体力アップの修行コマンドを集中的に実行させる。術はそれからだ。

名称	消費	範囲	効果
影水	2	本人	防御力が50%上昇 (効果は1度攻撃を受けるまで)
疾風	1	本人	移動力+5(効果は1度移動するまで)
牙鋭	5	本人	必ず会心の一撃(効果は1度攻撃するまで)

忍　術

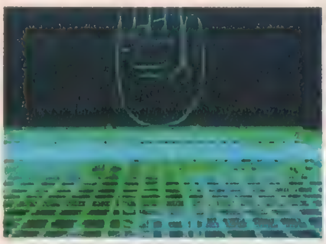
忍術修行のコマンドを実行すると、術を会得するとともに耐性(その属性の攻撃に対する守備力)を得ることができるぞ。全部で5つの属性がある中で、どれを覚えさせたらいいか？　けっこう悩むと思うが、やっぱポイントとなるのは攻撃範囲だ。どんなに威力が強くても、敵1人にしか効果がないと使いにくいぞ。ここは全体攻撃が可能な水遁の術や地雷震を覚えるため、水と地の忍術の修行を優先的に実行させていこう。さすがに覚えるまでには時間がかかるが、これらの術を会得していれば後半戦を楽に進めることができるぞ。下の表を参考にしてムダのない修行をしてほしい。



属性	名称	消費	範囲	効果
火	火球の術	1	隣接	小さな火の玉で敵を攻撃
火	落ち火の術	3	間接	大きな火の玉で敵を攻撃
火	火遁の術	6	隣接	炎で敵を焼き尽くす
水	吹雪の術	1	隣接	吹雪を起こして敵を攻撃
水	水遁の術	20	全体	大津波を作り出し、すべての敵を攻撃
金	雷の術	4	間接	小さな雷で敵を攻撃
金	爆雷の術	4	隣接	雷を敵の頭上に落として攻撃
金	雷雲の術	6	間接	雷雲を呼び寄せ広範囲の敵を攻撃
土	飛礫石の術	2	間接	巨石を飛ばして敵にぶつける
土	地雷震の術	20	全体	大地震を起こし、すべての敵を攻撃
風	旋風の術	2	間接	旋風を起こして敵を攻撃
風	鎌いたちの術	6	隣接	風で真空を作り出し、敵を切り刻む
風	竜巻の術	8	間接	巨大な竜巻を作り出し、広範囲の敵を攻撃

法　術

法術の修行コマンドは、巫女専用のモノ。つまり回復や治療の術が使えるのは巫女だけ（例外的な特殊技もあるが…）なのだ。回復の術は戦闘では欠かせないモノなので、戦闘に出撃させる一軍の巫女には絶対に覚えさせておくこと。ここでまたまたお得な情報!!　法術の弥勒の法は、ただ単に使用するだけで戦闘に出撃させた味方の人数×5の経験値が入手できるぞ。たとえば16人の味方がいれば16×5で80の経験値が一発で入手できちゃう！　これはお手軽なので、弥勒の法を会得したらガンガン使いまくってレベルを上げちゃおう。



名称	消費	範囲	効果
観音の法	2	隣接	体力を10ポイント回復(自分は除く)
地蔵の法	1	隣接	状態異常を治療(自分は除く)
菩薩の法	3	間接	体力を15ポイント回復(自分は除く)
弥勒の法	3	全体	すべての味方の状態異常を治療



まんが／宮須弥

はじめてクエスト

「それこそキミはボクなんかに乱されることなく世界に羽ばたけるはずだ！」あれ以来、私はトウシューズをはいていない。永遠の友情と共に、何もかもを封印したのだ。そう永遠に……。しかし思い出を完全に忘れることは出来なかった　今もこうしてふとした瞬間にあの頃が甦ってくる。我が友情よフォーエヴァー……。

リッジレーサーレボリューション

●発売日／'95年12月3日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／ネジコン
●メモリーカード／可能（1ブロック）

各コース（T.T）の攻略ポイントをチェック!!

◉ドリフトとグリップについて

前作において、タイムの短縮に絶大な威力を発揮したテクニック〝加速するドリフト〟が、『RRR』では排除され、ドリフト中は減速し続けるように変更されている。つまり、ドリフトしている時間を短くすればするほど、タイムを縮めることが可能なのだ。だから、ドリフトしなくても曲がれるコーナーは、できるだけグリップ走行で曲がること、これがタイム短縮への第一歩だ。各コーナーを研究して、コーナーに合わせてドリフトとグリップの使い分けをすることが重要になってくるぞ。



◀ドリフトを取るか、それともグリップを取るか。コースを何度も走行して、自分にあった車の選択をしていくことも攻略への近道だ

◉カウンターの重要性

急な角度のコーナーやヘアピンは、ドリフトで切り抜けなければならない。そこで、重要なポイントとなってくるのが、いかにタイミングよくカウンター（車体がスリップしていく方向とは逆に方向キーを入れること）をあてて、短時間でドリフトを終了させられるかである。もし、カウンターを失敗してしまうと、テールが流れてしまってかなりのタイムロスになってしまう。安定したカウンターをあてるために練習を積み重ね、カウンターテクを習得することが何よりも大切なのだ。



▲ジャンプコーナーで、カウンターのコツをつかんで、他で応用しよう。



▶カウンターテクをモノにすればこんなコーナーも怖くない。

初級

最初のドリフトポイント、シーサイドコーナーはグリップ力の高い車種だとアクセル全開で曲がれる。グリップ力が低い車種は、一周目はノーブレーキでアウト・イン・アウトで曲がり、2周目以降はドリフト。ジャンプコーナーはアウトから進入し、ジャンプ直前に車体を軽く左に傾ける。ジャンプ中はアクセルボタンを押したままでラインに沿うように左にねじり、着地後素早くカウンターをあてよう。RRRコーナーはアウトから入ってインをつくように曲がれば、グリップのみでOK。最終コーナーはノーブレーキでアウトからインへ。アウトに膨らむとタイムロスになるぞ。



▲初級最大の難関。カウンターをあてるタイミングが重要だ。何度も練習しよう



▲ここをグリップのみで曲がれるようになれば、タイムが大幅に短縮できる。コーナー手前の右カーブはインベタでいこう。

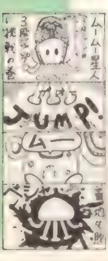




◀ドリフトが必要な車種の場合は、素早くカウンターをあてよう。なるべくドリフト時間を短くして、タイムロスは少なめに。



▶コーナー手前の長い右カーブはインベタで走る。最終コーナーが見えたら心持ち車体を左に向け、コーナーの内側ラインに沿って左に曲がろう。



まんが／埼玉県　土方歳三

リッジレーサーレボリューション

中級

橋を通過すると見えてくる平ハコーナーは、少し手前からドリフトを開始させ、車体を左に傾けながらコーナーに進入する。曲がりきってしまう直前にカウンターをあてるとうまく曲がれるぞ。灯台コーナーはスピードがのっているので、ドリフトする際にあまりハンドルを切りすぎると右の壁に激突してしまうので注意。少しアウト気味に進入してドリフトし、早めにカウンターをあてよう。ネジコンならアップヒルコーナーは思いきりアウトからインに進入し、曲がりきるまで右にねじり続けているのがポイント。グリップ力が高い車なら、コントローラでも同じ方法で抜けられるぞ。トンネル内のカーブは、ドリフト突入後のカウンターがあてにくく、車体が流されやすい。ドリフトしたら、ややカウンターにかける時間を長めにして、車体の向きを立て直そう。

▼アウトから入り、右の壁をなめるようにドリフトしよう　カウンターは若干早めにあてること。





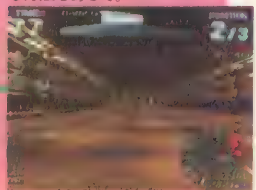
▲カウンターに失敗すると、スピードがのらないままに灯台コーナーに突入するハメになるので、慎重に曲がりたい。





▲ネジコンを使用すると割と楽に曲がることができるぞ。スピードがのるポイントなので、ここでのミスはかなり痛い。

▼ドリフト進入時の車体を少し内側に向けておくと、カウンターをあてやすい。減速して曲がる方法もあるぞ。



上級

上級最初の難関のS字コーナーは、グリップでクリアできる。最初の右カーブは、アウトからインを突き、左カーブは右の壁をなめるような感じで思いきり左に曲がるのがコツだ。S字をクリアするとすぐにギャラ'コーナーだ。カーブの前半はインベタを心がけ、ギャラ'の看板のあたりからドリフトすれば難なくクリアできる。そこを抜けるとすぐに左カーブがあるので、カウンターを確実にあてよう。トンネルの直角コーナーは道幅が狭く、ドリフトすると必ずといっていいほど壁に激突してしまうので、グリップ走法でアウトから進入してインをつくこと。スピードを落とすのもひとつの方法だ。トンネルを抜けたら、すぐに狭い上に急カーブのパックマンコーナーに突入する。アウトから進入し、入り口でドリフトを始めるといい。ここでCOMカーを抜くのは無理なので、敵車がいたら一旦スピードを落とそう。

▶進入する時の角度はこんな感じがベスト。何度も走ってコーナーの角度を体にたたき込め

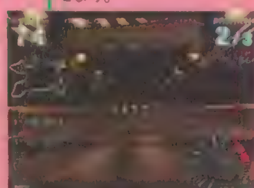


▼テールが流れて左の壁にぶつからないように、内側でドリフトしよう

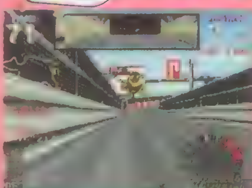




▼道幅が極端に狭いので、常に車体の安定に神経を集中させよう。



◀ここでドリフトを失敗してしまうと壁に激突して悲惨な結果になってしまう。進入角度とドリフトポイントを間違えるな。





まんが／さいとうつかさ

はじめてクエスト

「ポリタン……ポリゴンの体を手に入れてどうするの？」「わからないさ　わからないけどポリゴンだったら死ななくいじゃないか！」……「あの後、貴方は死なないために生きることと、生きるために生きることの違いに気づいたのに……私がマザーに捕まってしまったばっかりに……」（：63Pへ）

ドリフトコンテスト必勝法を伝授

「ＲＲＲ」のもうひとつの遊び方がドリフトコンテストだ。初級、中級、上級コースに設置されているスピニングポイント内で、コースを３周するうちに何回スピンしたかで得点が算出され、高得点を競い合うというもの。得点は０～100点、合計での最高得点は900点だ。各コースとも３カ所にスピニングポイントが用意されていて、ゾーン内で４回転半スピンすればパーフェクトの100点が取れるぞ。また、時間制限があるので、タイムオーバーにならないように注意しよう。ドリフトコンテストの出し方は下記のとおりなので、まだプレイしていない人はさっそく始めよう。

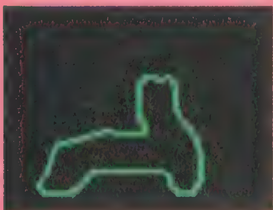
「タイムトライアル」選択時にアクセル＋ブレーキを押しながらSTARTする


▲スピン、逆走、スピンを繰り返してすべてのポイントで100点を出そう

初級

最初のスピニングポイントのシーサイドコーナーは、まずポイントの少し手前からスピンを始め２回転半回ってから、逆走時と帰りにそれぞれ１回転ずつ回る。このコーナーは各コース共通だ。ジャンプコーナーではジャンプ時にスピードを少し押さえて飛ぶとキレイに決まるぞ。その後はシーサイドコーナーと同じやり方でスピンして、得点を稼ごう。最終コーナーでは、まず右に２回転してから、そのまま左に１回転半回ろう。その後、逆走して１回転すれば100点を出せるし、何よりタイムロスが少なくてすむぞ。

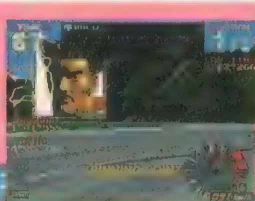

▲このコーナーはすべてのスピニングポイントの基本。

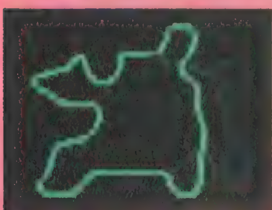



◀道幅が広くてカーブも比較的緩やかなので、なにがなんでも100点を取っておこう。

中級

コース幅が広くてカーブが緩やかなため、中級はいちばん点数を稼ぎやすい。コースに慣れていないうちは１、２周目は100点を無理に狙わず、時間に余裕のできた３周目にパーフェクトを狙った方がタイムオーバーにならず、しかも高得点が稼げるのだ。中級において比較的難しいと思われる平八コーナーは、右スピンをしようとすると、普段どおりにコーナーを曲がってしまうことがある。ハンドルを左に切って、逆回転させながら曲かろう。最終コーナーは、アウトからインに向かってスピンすれば２回転半できる。


▲左に回転していても、車はちゃんと右に曲がってくれるのだ。




◀短い助走でもスピンできるようになれば、時間のロスが少なくなる。

上級

そもそも上級コース自体がテクニックを要するコースなので、特に時間制限には気をつけたい。スピニングポイントも狭くて回転させにくいところが多く、得点を稼ぐのが難しいのだ。あせらず、コースを把握してからチャレンジすべし。長い右カーブが特徴のギャラ3コーナーのスピニングポイントは看板を過ぎたあたり。しかし、早めにコーナリングしていないと曲がりきれないので、手前でスピンしよう。パックマンコーナーは看板通過と同時にスピン。逆走時は、角度がキツイところが広いので、そこを利用して回ろう。


▲看板が迫ってきた時にスピンを開始すれば、うまく回れるぞ




◀パックマンの看板通過と同時にスピンすれば、２回転半回れるのだ。



まんが／祥人

はじめてクエスト

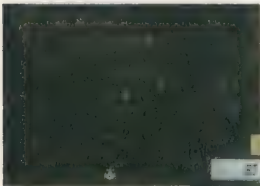
ゲームの話をさせたのが間違いだった。次々繰り出されるマシンガンのようなゲーム情報に、私の中のゲーム魂がふるえ始めた！「そこまで言うなら、勝負だぁぁぁ！　嵐ぃ！」「望むところだぁぁぁ！　で、嵐って誰だぁぁオレは城だぁぁぁぁ！」私の爪が熱を帯び、辺りの空気を振るわせる。（：34Pへ）

車種を増やすウラ技を紹介!!

◉ギャラガ'88に隠された2つのヒミツ

パーフェクトで8台追加

前作にもあったロード中のミニゲームを使ったウラ技が、今回も使えるぞ。「RRR」でのミニゲームは『ギャラガ'88』のギャラクティック・ダンシングだ。前作の「ギャラクシアン」よりも比較的簡単なので、パーフェクトを取りやすいぞ。このパーフェクトによって増える車は、前作でもおなじみの8台。使えない車も多いけど、中級者の人気が高いCARROTがあるので、プレイする前にまずパーフェクトをとって、この8台をゲットしておこう。BLUE SOLVALOU一筋の人も接客用に手に入れておくといいかもしれないね。



▲敵編隊の軌道に合わせ、待ち伏せして全滅させるのが基本なのだ



▶どうしてこんなに使えない車が多いのかフシギ。愛があればいいけどね

プリティレーサー登場

『ギャラガ'88』でムダ弾を撃たずにヒット率100%でパーフェクトを取ると、車体が小さくなり、コロコロしたデザインのプリティレーサーになるぞ。チョロQみたいな車体がかわいいので、ぜひ挑戦してみよう。この車は通常の車とは異なり、ドリフトしにくく、ジャンプも軽め。走る感覚はベタベタなグリップ走行だけど、けっこう楽しいのだ。しかもこのプリティレーサーでクリアすれば、エンディングに登場するのもすべてこの車になるぞ。でも、これはセーブできないのが非常に残念なのだ。



◀この車は追加される8台やデビルカーなどとは違い、セーブできない レコードタイムもセーブできないので注意

◉T.Tをクリアして最速の車をGET!!

1度エンディングを見たあとの初級・中級・上級コースのT．Tには、最強の車が登場する。これはそれぞれのコースによって車が異なり、各コースのエンディングの最後に出てきたヤツが登場。前作同様、T．Tでこの車に勝って1位になると、使用することができるぞ。初級はおなじみのデビルカーが相手。勝つためには、速く走ることよりブロックを使うことが重要なテク。デビルカーを手に入れてから、中級・上級のT．Tに挑戦したほうがいいだろう。最強のエンジェルカーに勝つためには、上級コースをマスターしないと難しいぞ。

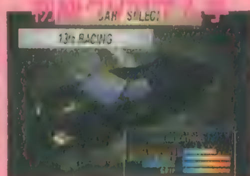


▶バックミラーを有効に使って、ひたすらブロックしよう

13th RACING

通称「コキブリ」。グリップ力が高く、ベタベタな地をはうような走りが特徴。スピードも速いが、加速力に劣るので、ブロックしてデビルカーのスピードを落とせばそれほど強い相手ではない。黒い車体のため、夜のシーンではバックミラーに気をつけること。この車を使えば、中級者でも中級・上級コースのT．Tに勝てるので、まずデビルカーを入手したほうがいいぞ。手に入れたら、この車に慣れるように練習しておこう。

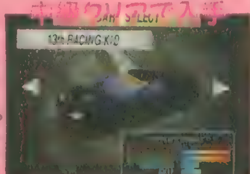
初級クリアで入手



13th RACING KID

デビルカーの子供（?）のチビデビルカー。性能的には、BLUE SOLVALOUの強化バージョンという感じ。圧倒的なスピードを誇るので、かなり手ごわいぞ。しかも車体が小さいのでブロックをしづらいのだ。ブロックしたつもりでも、逆にはじかれることがあり、確実に前をふさぐことが勝つ秘訣だ。この車もデビルカー同様、夜のシーンでは、バックミラーを常にチェック。何度も対決していれば、追いつかれる地点が分かってくるんだけどね。

中級クリアで入手

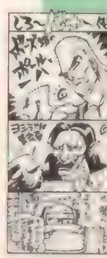


WHITE ANGEL

上級のエンディングの最後に、目の前を通りすぎていく白いヤツ。こいつとの対決に影響するのは、車の性能差よりもむしろプレイヤーの腕だろう。難易度の高い上級コースだけに、ある程度コースを確実に走りきれるテクニックがないと勝てないのだ。こいつに勝てても、もう一台の黄色いヤツに負けてしまった人もいるほど。ブロックしやすいようにコーナーではなく、直線で追いつかれるようにスピードを調節する作戦もあるぞ。

上級クリアで入手





まんが しろー大野

はじめてクエスト

城から聞き出した、稚野琳輝という人物は謎に包まれていた 年齢は会社に提出してある履歴書だと25歳 出身は東京都 外見は身長175 cm程度、中肉中背……写真は貼られていなかった しかも調査の結果、該当出身地には稚野琳輝などという人物は存在しなかったのだ。（：28P）

リッジレーサーレボリューション

『RRR』のウラ技を一挙公開

◉スポットライトを動かす

タイトル画面のスポットライトを自由に動かすことができるウラ技。だからどうしたと言われれば、なんてことのない技だけど、まぁものは試しにやってみましょう。

移　動：L1とR1を押しながら、方向キーを押して移動
大きさ：L1とR1を押しながら、□で広がる。×で小さくなる。



▼車を前方に移動させると、比較的走りやすい。タイヤの傾きも見えて、前作のようなラジコンぽさはないぞ。

◉マイカーの位置変更

車を後ろから見た後方視点は、走りにくいというのが通説だけど、この技を使うと少し走りやすくなるぞ。

後方視点で走っているとき、ゲーム中にポーズをかけ、視点切り替えボタンを押しながら、L1でズームアウト（車が前に移動）。R1でズームイン（車が手前に移動）。



▲極端に画面手前に移動させると、走りにくい。しかもイマイチな走行感覚のため、スピード感もないぞ。やっぱり、ドライバーズ視点が一番ベスト。



▶L・Rボタンを押し続けると、回転が速くなるのだ

◉カーセレクトの車を動かす



▶グリングリンに動かしてみると、意外に楽しかったりしてね。

「カーセレクト」時の車体を回転させたり、タイヤ角を変えたりすることができるぞ。車のカラーリングをじっくり見たいときや、息抜きに使ってみるといいかも。

車体の回転：L1とR1
車体を縦に動かす：方向キーの上下
タイヤ角の変更：L2とR2

◉コースセレクトのコースを動かす

コースの回転：L1とR1
コースを縦に動かす：方向キーの上下

◉バックミラーのON／OFF

ドライバーズ視点で走っているとき、ゲーム中にポーズをかけ、視点切り替えボタンを押しながらL1でON、R1でOFF



◀バックミラーOFFで走ると、ミラーのありがたさがわかる。



◀スタートの後ろの壁に突っ込もう。前作と同じやり方なので、見つけた人は多いだろう。

◉ミラーコース

これは前作と同じ方法でミラーコースに入ることができるぞ。この鏡のコースで出したレコードとラップタイムは、ノーマルコースと同じ場所にセーブされる。またミラーコースでクリアすれば、エンディングも左右反転したものになるのだ。

スタートしてすぐ後ろの壁に100キロ以上で体当たりする。ただしこの壁は距離を開けたり、時間が経つと消える。



▶「OTHERS」に入ると、「SCENE」の項目が追加されているぞ

◉シーンセレクト

背景の時間帯をプレイヤーの好みで変更できるぞ。これを利用してミュージックプレイヤーにすると、「normal」以外の場合に限り、好みのシーンでの映像が見れるのだ。EXTRAコースの全レース1位ってのが、けっこうキツイんだけどね。

EXTRA全3コースの「レース」で1位をとる



まんが／宮須弥

はじめてクエスト

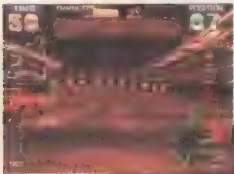
父親の死の真相が判明してすぐに、母親が死んだ。いや、河でおぼれ死んだことになっていたのだが、実際には殺されたのだ。そう姉弟は判断した。父親が殺されたすぐ後に生まれた弟も既に7歳。人を恨むことが可能な年齢に育っていた。（：73Pへ）

★初級コースのまとめ

椰子の木が立ち並ぶ南国ムードたっぷりの初級コース。緩やかなコーナーが多く、COMカーのスピードも速くないので、かなりやさしいコースといえるだろう。グリップ力の高い車なら、1度もブレーキをかけず、アクセル全開で走りきってしまうほどなのだ。スピードが遅めな車を選んでも難なく1位になれるので、このコースでは特に必要なポイントはない。エンディングはシーサイドの風景がとても美しいので必見。おそらく、このコースは最初にクリアしてしまうので、見たことがない人がいると思うけど、もう1度最初からプレイしてみよう。



◀やさしいコーナーが多い中、このジャンプ後のコーナーだけはちょっと難しいかも



▼壁ぎわをグルっと曲がっていくコーナー。アクセル全開でコーナリングしていく感覚がスリル満点でなんともいえない。



▲トンネル内の90Rは、思っているよりキツイ場所。ここはドリフトで抜けよう。

★中級コースのまとめ

アップダウンが激しく、急角度のコーナーも多いテクニカルコースだ。風光明媚な景色が広がり、疾走感やスピード感が最も楽しめるコースデザインになっている。ここでは初級よりもスピードの速いタイプを使用することになるので、初級と同じポイント（シーサイドコーナーなど）でもドリフトで抜けなければならない。ドリフトポイントにCOMカーが密集している場合は、車を避けようとせずそのままドリフトしてインをつくといいだろう。また「アルペンレーサー」の看板があるあたりの坂、その後の崖のコーナーでは、見た目よりもCOMカーを抜きにくい。ネジコンではステアを安定させてコーナーを曲がりながら抜くことができるが、コントローラではハンドリングに注意して抜いていこう。中級のエンディングは、夕焼けのシーンだ。後半には平八の看板がどアップで見れるので要チェック。最後に走り抜けていくのは、チビデビルカーだ。

★上級コースのまとめ

中盤までは中級コースと同じだが、それ以降の拡張コースに入るとすべてが難所という非常に難易度の高いコースデザインとなっている。とくに狭いトンネル内は、ただでさえ難しいのに、この中でCOMカーにからむと悲惨な状況になる。おまけにこちらがミスったりすると、COMカーはするするとマイカーを抜き去っていくのだ。COMカーが前にいるときはムリに抜こうとせず自重したほうがいいだろう。後ろに迫ってきた場合はブロックにこだわらず自分の走りをしよう。こちらがミスらなければ、抜かれることはほとんどないのだ。そしてパックマンコーナーから2度のジャンプがある最終コーナーにかけても、COMカーをブロックすることは考えなくていい。確実に走ることが勝利への秘訣なのだ。エンディングはビル街をメインにした映像が流れる。最後に写るゴール地点には最強の車であるWHITE　ANGELが走ってくるぞ。



▼最終コーナーはインベタでジャンプしていけば、最後の壁に激突しないでクリアすることができる。



▲グリップ車、ドリフト車に限らず、慣れないと非常に難しいトンネル。COMカーがいなければ精神的にラク。

コース別にエンディングがあるのだ！

エンディングはクリアした直前のコースのものが使用される。つまりエンディングは、初級・中級・上級の3パターンあるのだ。また、これに関してはEXTRA、ミラーコース、プリティレーサーでも変わってくるぞ。ただし変わるのは背景の時間帯とか、車がプリティレーサーになっているとか、部分的な違いだけで、基本的なものは何も変わらない。ちなみにEXTRAのエンディング曲は、「リッジ2」の「ウイニングターン」なのだ。



▲遠景で望む海岸通りが美しい初級コースのエンディング。



▲中級は夕焼けに映える平八の看板を正面から見ることができるぞ。



▲上級の最後にはANGEL　EXTRAでは、マイカーが走るのだ。



まんが・TOM

はじめてクエスト

「あの別荘に行く車なんてそう滅多にないから、犯人なんてカンタンに発見されそうだけどねぇ。まあ、まわりに民家がないから、こっそり近づくのも簡単だろうけど」有名別荘地とは言ってもこの宮田代議士の別荘は自分の持ち山の中腹にあり、車で30分は出なければ他の別荘は見えてこない。移動はもっぱら車だった。（：18Pへ）

ZERO DIVIDE

●発売日／'95年8月25日●価格／¥5,800
●メーカー／ズーム
●ジャンル／対戦格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

TECHNIQUE9　王者になるための道

基礎編　ATTACK……………………無駄のない攻め方



1◉中段攻撃を使ったゆさぶり

このゲームの打撃系の技には、上段、中段、下段攻撃の3種類がある。この3つのなかで中段攻撃というのがかなり特別。一見、中段攻撃は上段攻撃に見えるため敵はしゃがんでかわそうとするが、実は中段攻撃というのはしゃがみガードができない攻撃なのだ。この特徴を最大限に生かして、戦いのなかで中段攻撃をゆさぶりに使うのが勝つためのポイントになる。基本的なパターンとして、接近戦で足払いなどの下段攻撃をけん制に使い、敵に下ガードを意識させたところに中段攻撃でダメージを与えるもの。下段攻撃にはスキの少ないパンチ攻撃がオススメで、1～3発出したあとに中段攻撃を狙う。敵に読まれないためにも、ワンパターンにならないように下段攻撃を使うこと。

また、シグナスのように敵へ踏み込んで攻撃するタイプの中段攻撃を持っているキャラクターは、中距離から敵が動いたところにカウンターを狙って出すのも効果的な使い方。これにより敵に中段攻撃を意識させて動きを止め、常に自分のペースで戦いを進めることができるぞ。中段攻撃を使いこなせば、勝率もグーンとアップする。いろいろな攻め方のバリエーションで攻め、敵の戦意を喪失させられれば思うつぼだ。



▶まず、下段攻撃で敵にしゃがみガードを意識させるのがポイント!



◀敵がしゃがみがちになったところに、狙いをすませて中段攻撃だ!!



2◉ダメージ絶大の投げ技

身体のパーツごとにダメージ設定がされているこのゲームは、破壊したパーツに攻撃すると、約1.3倍のダメージを与えることができる。攻撃にはパンチ、キックなどがあるが、投げ技は全部のパーツにダメージを与えられる強力な攻撃手段の1つ。投げを決められるかが、勝敗を分けるケースが多いのだ。

投げには、通常技の投げに加え、キャラクター特有のコマンド投げ、背面投げがあり、技を決めることができる間合いやタイミングがそれぞれ異なる。基本的に、敵の攻撃をガードして敵の攻撃の戻り、または硬直しているスキを利用して投げを狙っていくのがいい。よくあるケースが突進系の技をガンガンしてくる敵に対して、ガードした直後にコマンド投げで反撃するパターン。オーバーアクションの技をガードした時は、とりあえず投げコマンドを入力するクセをつけておくといいぞ。スキあらば投げろ！



▲これは、全キャラ共通のパンチ＋ガードの通常の投げ技



▶コマンドによる投げ技は、通常の投げ技よりもあたえるダメージが大きい

3◉一気に敵をブッ倒す大迫力のコンビネーション

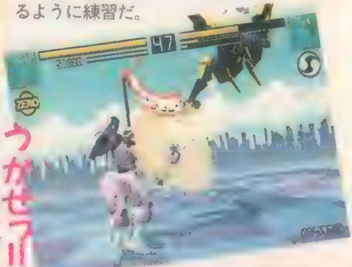


▲コンビネーションの中には、敵の体力を半分以上奪うことができる強力なものがあるぞ

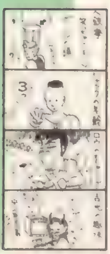
各キャラクターごとに、はじめの1発が決まると連続で攻撃をヒットさせることができるコンビネーションが用意されている。全キャラ共通の簡単なものでは、パンチ→キックでつながるコンビネーションがあり、通常技を連続で決めることができる。複雑なものになると、通常技を数発出したあとにコマンド技を入力するタイプがある。これは難易度が高い分、敵に与えるダメージも大きいので練習しておくといいぞ。

また、通常用意されているコンビネーションのほかにも技を連続でヒットさせることができるケースがあるので紹介しよう。よくカウンターで技がヒットすると敵が空中に高く浮かび上がるのを見たことがあるはず。実は、この浮いている敵に攻撃を当てることができるのだ。代表的なのが至近距離でニーキックを当て、その後にパンチやキックなどにつなげるパターン。タイミングがシビアだけど、決められるように練習だ。

うかせっ!!



▶カウンター攻撃で敵を宙に浮かせ、そこにコンビネーションを入れればほぼ勝ちだろう



まんが／神奈川県 鬼瓦こん子

はじめてクエスト

実際の事件とゲーム中の事件はあまりにも酷似している。そして「女神」という符号……失踪した稚野輝の行方は警察が追いかけている。私はゲームを続けることにした。……イベントは理不尽な理由で両親を殺された弟と姉が復讐を誓う所から始まる。その後養い親を失い別々の人生を歩む2人。（：84Pへ）

GUARD……………………守勢にまわった時の対処法



1◉まずはガードの仕方を覚える

守りの要になるのが、敵の攻撃を防ぐガード。このゲームは通常の格闘ＡＣＴと異なり、方向キーではなくガードボタンを押して防御する。まずは、ボタンでガードするのに慣れることが必要だぞ。攻撃を仕掛けない時は、常にガードボタンを押しておくことだ。

ガードには〝立ち〟と〝しゃがみ〟があり、敵の攻撃に合わせて使い分ける必要がある。敵の上段、中段攻撃に対しては立ちガード、下段攻撃はしゃがみガードで対処する。厄介なのが中段攻撃で、見た目には上段攻撃に見える技が多く、とっさにしゃがんでかわそうとしてしまう。こればっかりは、敵の使ってくる中段攻撃を覚えるしかない。大変なことだが、やり込んで覚えないと対戦でいいカモになってしまうぞ。

また、あまりガードばかりしていると投げられてしまう危険性があるから、接近戦ではガードよりもしゃがみパンチでけん制することが大切



◀上段攻撃を立ちガードしたところ。敵のアクションをよく見ること

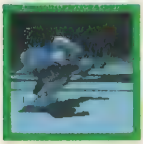


◀これが、やっかいな中段攻撃これはしゃがみガードできないため、反射的に立ちガードを入れる



▲忘れがちな下段攻撃に対するしゃがみガード。確実に防御しよう。

2◉ダウンからの起き上がり



ダウン状態からの起き上がりパターンは３種類あり、敵の動きに合わせて使い分ける必要がある。方向キーがニュートラルの場合はその場で起き上がる。方向キーの下＋ガードボタン連打すると横転起き上がりをする。また、敵と反対方向に方向キーを入れっぱなしにしておくと、敵から離れるようにして後転起き上がりをするんだ。これに加え、横転と後転で起き上がる最中にキックボタンを押せば、起き上がりと同時に敵を攻撃することも可能だ。この時、方向キーを下に入れながら攻撃すると下段攻撃になり、技がヒットすれば敵を倒すこともできるぞ。ただし、空振りをすると大きなスキになってしまうため、敵が攻撃範囲外の時には攻撃はしないこと。うかつに出すとコンビネーションの的になってしまうぞ。



▲その場起き上がりは、この間完全に無防備のため敵の攻撃を受けやすく、危険性が高いので注意しよう



▲敵との軸をずらして、横転しながら起き上がることもできる。敵のダウン攻撃はこれでかわそう

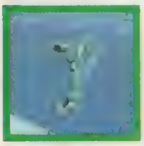


◀近づいてくる敵から、離れるようにして後転しながら起き上がる

▶起き上がりのモーション中にキックボタンを押すことで、攻撃できるぞ。



3◉ハング状態からの復帰



〝ハング〟とは、キャラクターがリング端につかまって宙ぶらりんの状態になること。この状態からリングに復帰するパターンは、右で紹介している４パターンがある。敵との距離や行動に合わせて使い分けるのがポイント。近くにいる場合は攻撃系の復帰のパターンを使い、逆に離れている時は何もしないでその場でよじ登るのがいいぞ

ジャンプ復帰

方向キーをニュートラル状態にしておけば、自動的にジャンプしてリング内に復帰する。ジャンプ直後と着地に大きなスキができてしまう。



上段攻撃

キックボタンを連打していると、復帰直後に上段攻撃をする。こちらの復帰に攻撃をしようとする敵に対して有効だ。攻撃が早くて強いぞ。



よじ登り

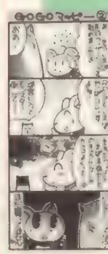


方向キーを下に入力し続けると、何もせずにそのままよじ登って復帰する。復帰直後に何もできないため、敵が近くにいる時は絶対にダメ！

中段攻撃



方向キーを上に入力し続けると、復帰と同時に中段攻撃をする。いちばん有効な復帰方法だ。敵が近くでしゃがんでいる時にこれを使おう。

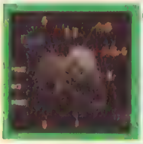


まんが　宮須弥

はじめてクエスト

猟奇殺人は被害者が口にナイフ、お尻に短刀を刺されて死亡しているという、笑えるような笑えないようなありさまだった。その脇に多分痔の治療に使用したであろう、ウロナイン軟膏が落ちている。手には花束、口からはよだれの完全装備で、戦いをくぐり抜けたらしい。「ポリタン……あ、あれ！」（：25Pへ）

応用編 SPECIAL……………………ちょっとお得な情報



1◉ボタンコンフィグをうまく活用

オプション画面で、ボタンを自分の好みに合わせて位置を設定できる。ここでは、パンチ、キック、ガードの3つのボタンのほかに、〝パンチ＋ガード〟や〝パンチ＋キック＋ガード〟といった複数のボタンの組み合わせを1つのボタンに振り分けることが可能。これが重要なポイントで、激しい戦いのなかでとっさに複数のボタンを同時に押すことは難しい。とくに、自分が使用しているキャラクターの、コマンド技に組み込まれているようなボタンは、押しやすい位置にセットしておくと便利だ。使用頻度の高い組み合わせのボタンも忘れず設定しておこう。

また、強力なダメージを与えることができるコマンド投げに使用するボタンの組み合わせを設定しておくことをオススメ。投げは前ページでも紹介しているように重要な攻撃手段だからだ。コマンドの入力タイミングが難しくて苦手な人は、全キャラ共通の〝パンチ＋ガード〟の投げボタンをセットしておけば、1つのボタンを押すだけで簡単に投げ技を決めることができるぞ。強力なコマンド技も同様だ。



▼コマンドのタイミングが難しいコマンド投げも、ボタン一つなら決めやすくなる。

▶このコンフィグ画面でボタンの割り当てを設定することができる。





▼無理しないで、簡単な通常の投げ技を狙うのも手だ



2◉特殊な投げのタイミング

実戦で投げを決めるには、敵の攻撃（とくにモーションの大きな技）をガードした時の硬直時間、あるいは攻撃の空振りのスキを狙うのが確実に決められるポイントだ。このほかに、このゲーム特有の特殊な投げのタイミングがあるのでここで紹介しよう。覚えておいて損はないぞ。

自分が倒れているところに敵がダウン攻撃をしてきて、これをその場起き上がりで回避した場合に一方的に投げることができる。この時、敵はダウン攻撃をはずして倒れているように見えるが、パンチ＋ガードを押すと次の瞬間に投げのモーションに入り、敵を投げることができるのだ。これができるようになれば、敵はうかつにダウン攻撃を仕掛けることができなくなり、余計な追加ダメージを受けなくてすむようになるぞ。ちなみに、ダウン状態からすばやく起き上がりたい時は、攻撃ボタンを連打すると体力ゲージの下に表示されているダウンゲージの回復が早まるのだ。



▲これは、敵のダウン攻撃をその場起き上がりで回避したところ。ダウンしたら攻撃ボタン連打で、す早く起き上がるのがポイントだ。



◀自分が起き上がった瞬間、敵がどんな状態であろうとパンチ＋ガードの投げコマンドを入力する。すると敵を投げることができるぞ。

3◉ガードキャンセル理論

このゲームには、〝ガードキャンセル〟という特殊なシステムが採用されている。このゲームのガードキャンセルは、いま流行の2Dタイプの対戦型格闘ACTで見られる敵の攻撃をガードした状態で特定のコマンドを入力すると敵の攻撃の戻りのモーション中に反撃できるというスタイルとは異なる。ここでいうガードキャンセルとは、ガードボタンを押している間にコマンド（方向キーのみ）を入力し、ガードボタンを離すのと同時にコマンドの攻撃ボタンを押しても技を出すことができるということ。各キャラクターごとにガードキャンセルできる技がちがうため、自分の使用するキャラクターのガードキャンセル技を知ることが大切だ。このガードキャンセル技のメリットは、ガード中にコマンド入力を受けつけてくれるため、敵の攻撃のモーションの戻りに反撃ができることだ。ガードの戻りモーションをキャンセルするために、敵に攻撃がヒットするワケ。この点は、2Dタイプのものと同じだ。

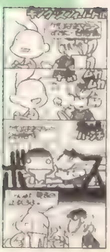


▲ガードキャンセルができるようになれば、ガンガン押してくる敵に対しても反撃の糸口が見えてくるワケだ。



▶ガードボタンを押しながら、この時に技のコマンド（方向キーの部分のみ）を入力しておくのだ。





まんが／TOM

はじめてクエスト

ただ、これも鑑識の結果だが、染み込んだ血液は殺された3人のモノであることは間違いなかった。しかし……実に不自然な要素が多すぎる。本当に殺人が密室で行われたとしたら犯人はどこに消えたのか？　別荘周辺の調査も念入りに行われたが、これといった発見はなされていなかった（：31Pへ）

COM攻略

NECOが出せない人のための極秘テク!

◉隠しボス"XTAL"を倒す


◀イクストルが使用可能になったら、今度はイクストルでクリアを目指すのだ。

NECOでプレイするには、隠しキャラのイクストルでクリアする必要がある。イクストルを使用するための条件は、難易度をノーマルかハードに設定し、ノーコンティニューでイクストルを倒す。これでキャラクター選択画面にイクストルが追加される。とはいっても、ノーコンティニューでクリアするのは、かなり難しい。そこで、ちょっとしたおいしい情報を紹介しよう。使用キャラクターはどれでもいい（シグナスがおすすめ）ので、とりあえずプレイする。そして、COMに負けそうになったら、2P側で乱入するのだ。ここが大きなポイントで、乱入してもコンティニューに関係しないため、2Pのキャラクターを倒してもう一度COMにチャレンジできる。あとはキミの努力と根性あるのみ！

シグナスの場合、簡単なパターンがあるので紹介するぞ。コンビネーション技のザトウシタハヤテを中間距離から狙うパターン。反撃を喰らうことがあるため、COMの攻撃の出かかりや技の空振りを狙うのだ。


▲負けそうになったら、早めに乱入すること。ダメージが大きいから、うかうかしていられないぞ。

NECOで遊ぶ

超隠しキャラクターのNECOでプレイする条件は、ズールとイクストルを使ってそれぞれ対COMモードで勝ち進み、ズールを倒すだけでOK！　コンティニューありの、難易度は何でもいい（もちろんイージーが簡単）のでここまでこれれば比較的簡単にクリアできるだろう。

また、対COMでNECOを出すことも可能で、イクストル使用可能のデータで勝ち進み、イクストルとの戦う前のデモ画面でL、Rボタン4つ同時押しでイクストルの代わりにNECOが登場するのだ。



◉全キャラでズールを倒すには!?

NECOで遊ぶためには、ズールでもクリア（コンティニュー可で、ズールを倒す）しなくてはならない。ズールを使用するための条件は、最初から選択できる8体のキャラクターすべてでクリアすること。これで、キャラクター選択画面にズールが加わるぞ。

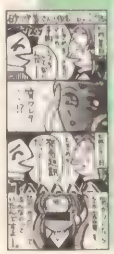
ズールの場合、全キャラクターでクリアしなくてはいけないという過酷な条件。使い慣れないキャラクターでクリアするのは、かなり難しい。そこで、これまたお得な情報をキミに教えちゃうぞ。このゲームは、そのままコンティニューすると、使用していたキャラクターを変更することができないようになっている。しかし、ちょっとした工夫でキャラチェンジが可能になるぞ。方法は、2P側で乱入して1P側のキャラクターを倒すと、2P側のキャラクターでそのままプレイすることができるのだ。これを利用すれば、ズールまで自分の得意なキャラクターで行き、ズールステージで乱入してキャラクターをチェンジすれば、とりあえず苦手なキャラクターでもズールだけ倒せば乱入したキャラクターでクリアしたことになる。これを繰り返せば、全キャラクターでクリアするのも夢じゃないぞ。コンティニューしても条件は満たすから、何度もチャレンジしてクリアを目指そう。ちなみに、ズール戦で有効なパターンは、ズールが近づいてきたところに垂直ジャンプからの攻撃を当てる戦法。無理してK.Oを狙うより、体力が優勢になったら守りに徹してタイムオーバー勝ちがオススメ。


▲NECOで遊ぶには、ズールでもクリアしなくてはいけない。全キャラクリア、がんばれ!!


◀ズールまで来たら、まだクリアしていないキャラクターで、2P側に乱入する。そしてズールを倒すのだ。


▶ズールは、ゼロとイオスを足したようなキャラクターだ。けっこう強くてかっこいい


▶難易度イージーで、コンティニューありなら、短時間で条件を満たすことができるだろう。


まんが／東京都　あいすくりいむ

アークザラッド

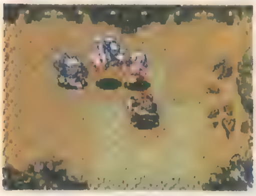
●発売日／'95年 6月30日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

サクサクお手軽にゲームが進むS・RPGだ!

「アークザラッド」は、オーソドックスなS・RPGとなっている。しかし、あなどってはいけない！　ストーリー部分のイベントや、全体マップ上でのカンタン移動、そして、ゲームの主となる戦闘。これらの要素がうまく合わさって、流れるようにゲームが展開していく。

システムは、戦闘用ボタン1つでOK！　さらに、戦闘中でも魔法やアイテムの説明がボタン1つで出現。また、アイテムを使うときもリストがリング状になっているので、どれを使うかわかりやすくなっているのだ。これだけシステムが親切なら、どんなゲーム初心者でも迷わずにゲームにとけ込める。

しかも、ストーリー部分のイベントが秀逸。しかし、あまりにもサクサク進むので、あっという間にゲームが終わってしまうように感じる人もいるだろう。だが、流れるようなゲーム展開の中にも、それぞれスパイスの効いたイベントがゲームを盛り上げてくれているのだ。まだプレイしていない人は、「II」発売前に1度プレイしてみては？



▲戦闘時は、キャラがアップになり、それぞれの生セリフが流れるのだ！



▲戦闘は直接攻撃の場合、敵と隣り合わせて◎ボタンを押すだけだ！

途中には超美麗CGが!!

このゲームの大きなウリは、超美麗なCGデモだろう。下の写真を見てもらればわかるが、こんなCGがゲーム中何回も挿入される。しかもそれが演出上、ココってときに入るのだから開発者はゲームがよくわかっている人なハズ。このほか、もちろんCG以外の演出もビリビリ来ているので、CGに興味がない人でも十分に「アーク」は楽しめるぞ！



▲これがゲーム序盤の1シーン。しかし、薄っぺらい乗り物だ。風が吹くと倒れるのでは（笑）。

隠しイベントを3つ紹介

「アークザラット」について、よく聞く声は「とにかくすぐ終わってしまう」というもの。しかし、そういうことを言う人に限って、隠しイベントを1つも見ていなかったりする。このゲームは、本編とは別にいろいろなわき道が用意されているぞ。それを見ずして「アーク」は語れない！　なぜ、見ていない人が多いかというと…隠しイベントは、ある一定の条件を満たしていないと、見ることができないからだ。ここでは、見ていない人が多い隠しイベントを3つ紹介しよう。ここで掲載する写真ではなく、実際の画面で見たい人は最初からゲームを始めなくてはいけないぞ。



◀このゲームは、通常のプレイでは見られないイベントが盛りだくさんに入っているのだ

◉トッシュと早く一緒に戦える

普通、トッシュが仲間になるのはゴーゲンが仲間になったあと。が、しかし全国 100万人のトッシュファン（推定）の皆様お待たせしました！　なんとゴーゲンより先に、トッシュと一緒に戦えるイベントがあったのだ！

そのやり方は、まずパレンシア城城門の戦闘でククルが仲間になったあと、王様から飛行船でミルマーナに行けと言われる。そこでスメリア空港に行くと、乗員から「自信がありますか？」と聞かれるので「ちょっと自信がないな…」と答えよう。これを5回繰り返して、乗員にバカにされたあと、パレンシア城に戻るのだ！　すると、ククルが酔っぱらいのヤマモトに絡まれるイベントが起こる。このとき、ヤマモトからトッシュの話も聞けるぞ。この話を聞いたあとにコルボ平原に行くのだ！

そして、コルボ平原に入ると「おれもたたかってやろうか」とトッシュが登場するってワケ。たぶん、自信がない主人公たちを見ていられなくなったのだろう。このコルボ平原での戦闘中は、もちろんトッシュも自分で動かせる。しかも、このときトッシュが得た経験値は、ちゃんとあとで仲間になったときに継続される。ただしコルボ平原のみのスポット参戦で、正式に仲間になるのはあとになるぞ。

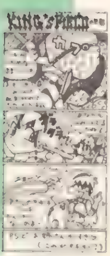
これはゲーム初期のイベントなので、最初からゲームを始めてもそれほど大変ではないハズだ。



▲この人か酔っぱらいのヤマモトさん。なにか辛いことでも、あったんでしょうかねぇ？



◀助っ人、トッシュ登場！　義理と人情の男だけに、自信のない主人公を助けてくれるのだ。



まんが／石川県　MSXリターン

はじめてクエスト

「オリジナルの熊かっ！」そこには大自然の守り神、黒熊が立ちふさがっていた　無造作に振り下ろされる右爪！……ガキッ！　私が並みのポリゴングマだったら危ないところだった。宇宙一のパワーを持ち、ポリゴン格闘技の覇者、その上ポリゴンの希望になるべく育てられていなかったら……と思うとゾッとする（：90Pへ）

◉ラマダ寺でクイズができる！

イーガが仲間になったあとは、修行場として解放しているラマダ寺。しかしこの寺には、クイズができるというもう１つのイベントがあったのだ。では、どうすればクイズができるかというと、まず「修行に来たのか」と聞かれるので「とんでもない」と答えよう。次に「ではひやかしなのか」と聞かれたら「その通り」と答えるのだ。これでクイズが始まるぞ。そして、このクイズに全問正解すればアクセサリーが貰えるのだ。まず１回めのクイズでは、ゲームのストーリーや用語に関する９つの問題を答える。これに全問正解すれば「ラークの紋章」が貰えてしまうぞ。

次の２回目のクイズでは、楽屋オチまで含めた超カルトな問題、全20問を答えていく。こちらは、全問正解すれば「古代のゆびわ」だ。ハッキリ言って、カルトクイズはムズかしい。推理と勘をフルに使って答えていこう。これは別に、間違っても何回でも挑戦できる。消去法も１つの手なので、総当たりでいけばいつかは全問正解できるハズ。ぜひ、全問正解してアイテムを２つとも手に入れよう！



▲このように問われたら「その通り」と答えるのだ！



◀フッ、こんな問題余裕だぜ。答えは、ゴーゲンだ！…てな具合に、答えよう。

◉「すごいアイテム」が壊れる

実は、これが１番見ている人が少ないイベントかもしれない。このイベントを見る条件は、まずチョンガラが仲間になっていて、まだイーガが仲間になっていないこと。次にこの状態で、オルニスの丘にいけばイベントが発生するのだ。イベントの内容は、チョンガラが発見した「すごいアイテム」を、チョンガラとトッシュとククルとが奪いあって結局壊してしまい、主人公たちがあきれてしまうというモノ。このイベントは、それぞれの戦闘中の生セリフだけで会話が構成されているのが特色だ。このイベントだけを見ると、実は主人公たちってすごく仲が悪いんじゃないと思ってしまう人がいるかも？　それにしても、チョンガラが発見した「すごいアイテム」って、いったいどんなアイテムだったんだろう？　実はこれがゲーム中、一番の謎だったかもしれない(笑)。あ、もしかしてコレって第２作への伏線？…ってそんなワケないですな。



▲やった！　チョンガラが「すごいアイテム」を発見したぞ。でも、このあと結局壊れてしまう運命にあるのだ。…トホホのホ。

隠し召喚獣を手に入れよう！

オドン

まずは１体め、オドンの入手法を紹介。これはカンタン、チョンガラが仲間になっている状態でチョンガラの店に行けばよい。そうすれば、イベントのあとにオドンが入手できるぞ。オドンは攻撃・防御もそこそこで、他にも隣接したモンスターに乗り移れるという特殊能力がある。さらに、乗り移ったモンスターに特殊能力があれば、その能力が使えるのだ。



◀誰もいないチョンガラの店に住み着いていたオドン。こいつも、ぜひ仲間にしよう。

ちょこ

ちょこの入手法は、言うのはカンタンだが実行が超ハードなのだ。なぜって彼女は、遺跡ダンジョンの地下50階にいるから。この地下50階に行くだけでも大変なのに、さらにちょこ（とその他ザコ）と戦闘して勝たないといけない。そしてやっと、ちょこに勝ってもまた地上まで戻らなくては召喚はできないのだ。でも、それだけに彼女の潜在能力はすばらしいぞ。レベル１の素手で、ゴーゲンと攻撃力がほぼ同じなのだ。それに、なんといってもカワイイしね。とくに状態不良のときなんか、もう最高にカワイイのだ。ぜひ、彼女をチョンガラのコレクションの１つに加えてあげよう。ただし彼女は、フリーバトルエリアにしか参戦できない、他では召喚できないので注意しよう。

また、ちょこを仲間にしたあとにもちょっとしたイベントがあるぞ。条件は、ちょこを仲間にした状態で遺跡ダンジョンの地下50階に行くだけだ。これで、ちょこと主人公たちがダンスするイベントが見られるぞ。このイベントを見る場合、ちょこを仲間にした直後50階に戻ればラクに見られるぞ。



◀これがちょこ。他の召喚獣と違い、カワイイでしょ。もし音声が出たら…続編に期待！



まんが／TOM

はじめてクエスト

インターネットも一時期のバカ騒ぎが終わり、最近では落ちついたモノだ。様々なサイトがディープな情報を発信している。まずは過去のデータから、冴子が頻繁にアクセスしていた所を探し出す。？　ここは……個人のホームページ？　く、しかも珍しいことにパスワード入力？ （：87Pへ）

すべてのアイテムを集めよう

まずは「アクセサリーリスト」を見てほしい。効果のあとに登場人物が書いてある場合があるハズ。これは、この人物の専用アクセサリーだということを指しているのだ。つまり「勇者の証」は、アークしか装備できないアイテムということ。

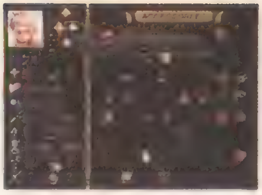
次に「ロマンシングストーン」について。これは4つ揃っていないと意味のないアクセサリーなのだ。そして、これを1人で4つ装備すると、なんとMPを使用しないで特殊能力が使えるようになる！　反面、他のアクセサリーが装備できないのが欠点だけど……。でもスゴいでしょ？

そして最後に、隠しアイテム入手法を大紹介！下さえ読めばすべてのアイテムが揃うハズだ。

①**魔法のカード**：アークの家の鏡台を24回調べる。
②**しっぷうのバンダナ**：オープニングで母に話しかけないで家を出ようとするのを12回繰り返す。
③**力の実、パロの実、いのちの木の実**：アークの家に21回入る。
④**石×5**：ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。
⑤**女神のいのり**：ラマダ寺の修行（フリーバトル）をクリアしたあと、ミルマーナ軍本部の老人と女の子に左側から話しかける。
⑥**ロマンシングストーン**：壊されたのアーク家の中に落ちている。さらに、父からの手紙を読むことでもう1つ入手できる。
⑦**クラヴィスの本**：闘技場ひかえ室で、受付の大会委員に背後から10回話す。
⑧**気合いラッパ**：水の精霊解放後、アリパーシャで敵を 100体倒してから水の精霊と話す。
⑨**乱れる宝石**：水の精霊解放後、アリパーシャで敵を 120体倒してから水の精霊と話す。
⑩**おもちゃのゆびわ**：闘技場のオーブ争奪戦のイベントをポコでクリアする。
⑪**絹のおび**：恵みと精霊と合計7回話を聞く。聞く順番は……トヨーケの森クリア後→光の石入手後→地の石入手後→風の石入手後→水の石入手後→火の石入手後→精霊の山の戦闘後だ。

アイテムリスト

名　称	効　果
ねばねば	すばやさを下げる
やる気ゼリー	ヘモジーの姿から元に戻る
みなぎる果実	レベルが1アップする
回復果物	HPが60ポイント回復する
痺れるりんご	しびれて動けなくなる
石	ぶつけてダメージを与える
レコの草	防御力が1ポイント上がる
薬草	HPが20ポイント回復する
毒薬	毒を振りまく
ルウの薬	しびれを取りのぞく
すばやさ瓶	すばやさを上げる
小さい爆弾	爆発する
大きい爆弾	爆発する
万能薬	ステータス傷害を回復する
聖水	毒を取りのぞく
復活の薬	戦闘不能キャラを復活させる
攻撃瓶	攻撃力を上げる
眠り玉	眠らせる
弱りの玉	攻撃力・防御力を下げる
ちからの実	攻撃力が1ポイント上げる
パロの実	すばやさが2ポイント上がる
いのちの木の実	HPの最大値が2ポイント上がる
魔力の華	魔力が1ポイント上がる
魔力の泉	MPの最大値が2ポイント上がる
目潰しの草	振りまくと、目が見えにくくなる
苦い草	防御力を上げる
石解け針	石化から元に戻る
痛烈な針	封じられた魔法が使えるようになる



▲「ロマンシングストーン」は、4つとも装備しないと意味がないぞ。



▲小さいのでわかりにくいが、黒くなっているモノは装備は不可能だ

アクセサリーリスト

名　称	効　果
炎の守り	炎系の攻撃に強くなる
氷の守り	水系の攻撃に強くなる
アンチヘモシー	「ヘモジー」を回避する
癒しのお守り	自分のHPの回復量が大きくなる
絹のおび	戦闘で得られる経験値が2倍になる
魔法のカード	魔力か10%上昇する
スリープレスカート	「眠り」を回避する
パワーアーム	防御力が30%上昇する(チョンガラ)
カイザークローブ	「投げる」がレベル1になる
幻のこて	攻撃力が50%上昇する
サングラス	「暗闇」を回避する
当て方の絵巻	攻撃が当たりやすくなる
ぶん投げの絵巻	「投げる」が「ぶん投げる」になる
神のこぶし	攻撃が特定の敵に強くなる
バイオレットレーサー	攻撃が必ず当たるようになる
ネックレス	レベルアップ時にHPの伸びが大きくなる
数珠	魔力が30%上昇する(ゴーゲン)
長老のはちまき	攻撃が当たりやすくなる
疾風のバンダナ	すばやさが10%上昇する
ハイパーブーツ	すばやさが30%上昇する
まにあわせの靴	「ジャンプ」がレベル1になる
ブレスレット	反撃しやすくなる
ブレスレット	「受け取る」がレベル1になる
技のブレスレット	「受け取る」が「投げ返す」になる
女神の祈り	半分のMPで能力を使用できる
パワーリスト	攻撃力が30%上昇する
ティールの牙	反撃時に与えるダメージが大きくなる(イーガ)
幻獣の牙	装備する度に強さが変化する
潮風の調べ	行動するごとに周囲のキャラクタを回復(ククル)
貝がら	敵がアイテムを落とす確率が上がる
一角獣の角	敵を倒すとほぼアイテムがでる
悪魔の眼鏡	全耐性が付く
鏡	「石化」を回避する
古代のゆびわ	攻撃力1．5倍でMP消費量が2倍になる
幻のゆびわ	魔力が50%上昇する
魔導のゆびわ	魔力が30%上昇する
おもちゃのゆびわ	MAP全体に「向き直りの笛」の効果(ポコ)
毒よけのゆびわ	「毒」を回避する
幻の盾	防御力が50%上昇する
戦士の守り	防御力が30%上昇する
長老の盾	防御しやすくなる
強力な杖	攻撃力が40%上昇する(ゴーゲン)
地獄のスコープ	ロックの範囲が広くなる(イーガ)
王様の像	召喚キャラの経験値が自分に入る(チョンガラ)
たかの像	「沈黙」を回避する
まかいの像	攻撃を避けやすくなる
短剣	攻撃力が10%上昇する
幻の剣	当たりはずれが大きくなる
レイラの髪飾り	復活魔法がHP最大で回復する(ククル)
乱れる宝石	当たりはずれが大きくなる
アーマーストーン	防御力が10%上昇する
ロマンシングストーン	＊左上の文章中で紹介
ロマンシングストーン	同上
ロマンシングストーン	同上
ロマンシングストーン	同上
太陽のぼうし	行動するたびにHPが回復する
押し花の本	攻撃が当たりやすくなる(トッシュ)
クラヴィスの本	全ステータス傷害を回避する
音楽集	魔力か30%上昇する(ポコ)
ラークの紋章	「麻痺」を回避する
ゆかりの紋章	桜花雷爆斬で麻痺させられる(トッシュ)
フレイの紋章	攻撃が特定の敵に強くなる
勇者の証し	行動するごとにMPが2回復する(アーク)



まんが／東京都　祥人

はじめてクエスト

私たちは周辺の地理地形、雰囲気をつかみ取るために、事件現場の最寄り駅の「隣の駅」から歩き始めることにした　周辺といっても山をひとつ隔てた位置にある駅から、一直線に別荘めかけて歩き始めた（①別荘のある方角にこのまま突き進む：93Pへ）（②山を迂回していくルートで進む：61Pへ）

「モンスター図鑑」大完成のための手引き

チョンガラのモンスター図鑑を大完成するのは、ハッキリ言ってタイヘン。しかし右のリストを見れば、ツラさは半減だ！　これさえ読めば、いったい調べていないモンスターはドレで、それはドコにいるのかわからない、なんてことはなくなるハズ。ただしこのリストの出現場所は、そのモンスターが初登場する場所のみを記載している。この中には、いろんな場所で登場するヤツもいれば、その場所のみ１回だけ登場ってヤツもいる。これに注意して、このリストを活用しよう！

そして、リストの下の方にあるモンスター名ダーク○○○とかは、最後のボスのことだ。これは自分でゲームをプレイして、自分の目で確かめてほしい。最後のボスまで全部言っちゃったら、ゲームがつまらなくなるでしょ？　ん？　待てよ？…ということは、最後のボスは７人なのかしら？



▲このように、図鑑を完成させれば友だちにも自慢できるし、自己満足にもなるのだ！

◉図鑑を完成させるポイントは？

図鑑を完成させるには、とにかく戦闘中チョンガラは調べまくること。しかし、チョンガラの移動力は低いのでレベルを上げたり、アクセサリーを付けたりして「すばやさ」を上げておこう。あとは、下の２つのポイントを抑えておけば大丈夫なハズ。

●味方を全員調べた？

なんと、チョンガラのモンスター図鑑は味方も調べられるのだ。この味方というのは、チョンガラを含めた主人公パーティと召喚獣のコト。ここで「えー、パーティを１人１人調べるのは面倒だよ」と言う人のために、おいしいテクニックを１つ伝授。実は、遺跡ダンジョンで主人公パーティが重なっているときに調べると、１発で全員を調べられるぞ。これはおいしいでしょ？　次に召喚獣についてだが、これはあきらめて１体１体調べるしかない。しかし、「ちょこ」だけは調べても、なぜかモンスター図鑑には載らないのだ。なにゆえに？

●ボスキャラを調べ忘れないこと！

意外と調べ忘れるのが、このボスキャラだ。このボスキャラを調べ忘れると、ハッキリ言ってイタい。まあ、アークデーモンとかは、遺跡ダンジョンにいるので問題はない。しかしラマダ大僧正は、正式にイーガが仲間になる前にしか登場しないのだ。つまりラマダ大僧正を調べ忘れたら、もうその時点でモンスター図鑑は埋まらないぞ！

このようにボスキャラの中には、ゲーム中１回しか登場しないヤツもいる。ボスキャラとの戦闘になったら、すぐに調べるクセをつけよう。「ボスキャラ＝調べる」の公式を頭にたたき込むのだ！





▲このように「ちょこ」を調べても、図鑑には、掲載されない！　調べても意味がないぞ

◀ボスキャラだけでなく遺跡ダンジョンのザコも調べ忘れないようにしたい！

モンスター図鑑リスト

	モンスター名	出現場所
0	アーク	主人公パーティ
1	ククル	主人公パーティ
2	トッシュ	主人公パーティ
3	ポコ	主人公パーティ
4	ゴーゲン	主人公パーティ
5	イーガ	主人公パーティ
6	チョンガラ	主人公パーティ
7	スケルトン	ニカラスの森
8	ゴースト	コルホ平原
9	ゾンビ	コルホ平原
10	グリーンスライム	精霊の山
11	ニンジャ	トヨーケの森
12	メイジ	パレンシア城入口
13	ファイター	ルワジの森
14	破戒僧	クイナの丘
15	ジャイアントバット	アゼンタ高地
16	ドールマスター	パレンシア城地下倉庫
17	死神	遺跡ダンジョン
18	エレメンタル	カラガン平原
19	妖樹	ルワジの森
20	ファンタズム	遺跡ダンジョン
21	シードレイク	アゼンタ高地
22	マイティフライ	センバラの沼
23	キラードッグ	遺跡ダンジョン
24	レッドスケルトン	サリュ族の村
25	ブラックスカル	地下エレベータ
26	レイス	ニカラスの森
27	グール	パレンシア城地下倉庫
28	フリージー	カラガン平原
29	アシッドスライム	サラ砂漠
30	アサッシン	コロシアム
31	スーパーシノビ	コロシアム
32	ウィッチクラフト	クイナの丘
33	ソーサラー	クイナの丘
34	ネクロマンサー	サラ砂漠
35	ウィザード	精霊の山
36	闇法師	クイナの丘
37	修験者	クイナの丘
38	下法師	クイナの丘
39	ネビュラス	イシュマのいわ場
40	道化師	サラ砂漠
41	デスハウンド	遺跡ダンジョン
42	デス	地下エレベータ
43	ヴァンパイアバット	神殿内部
44	ソードマン	コロシアム
45	ナイトマスター	コロシアム
46	グレートナイト	精霊の山
47	ポイズンスモッグ	遺跡ダンジョン
48	メデューサリザード	レイデン遺跡
49	ドラゴンフライ	イシュマのいわ場
50	マントラップ	サリュ族の村
51	デスフレイム	地下エレベータ
52	エレメンタルマスター	カラガン平原
53	野生ヘモジー	ラマダ山頂
54	レッサーデーモン	コロシアムひかえ室
55	クレーターデーモン	封印の滝
56	スタンゴーレム	アゼンタ高地
57	ワイバーン	地下バイオ研究室
58	マッドバトラー	サリュ族の村
59	アークデーモン	封印の滝
60	ファイアゴーレム	神殿内部
61	カッパードラゴン	地下エレベータ
62	欠番	
63	修行僧	ラマダ寺道場
64	ラマダ大僧正	ラマダ寺道場
65	グラ・アピス	水の神殿
66	コ・アピス	水の神殿
67	ムル・アピス	遺跡ダンジョン
68	ラ・アピス	遺跡ダンジョン
69	ケラック	召喚キャラ
70	モフリー	召喚キャラ
71	フウジン	召喚キャラ
72	ライジン	召喚キャラ
73	オドン	召喚キャラ
74	ヘモジー	召喚キャラ
75	ダーク○○○	封印の滝内部
76	ダーク○○○	封印の滝内部
77	ダーク○○○○	封印の滝内部
78	ダーク○○	封印の滝内部
79	ダーク○○○○	封印の滝内部
80	ダーク○○○	封印の滝内部
81	ダーク○○○○○	封印の滝内部



まんが／岡山県　吉永水吉

はじめてクエスト

その他の社員、一番親しいと言われている人間でさえ、ほとんど城と変わらないような反応だった。失踪というだけあって住んでいると思われていた住所にも、なんの手がかりもなし。その上、稚野輝という人物は警察の捜査線上にも全く浮かび上がってこなかった。手がかりはブツリととぎれてしまっていた。（：72Pへ）

キリーク・ザ・ブラッド2
Reason in Madness

●発売日／'95年12月29日●価格／¥5,800
●メーカー／SME
●ジャンル／シューティングRPG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

武器庫▶新型アーマーSX911を入手しよう

サタビサで新型アーマーの存在とカルロスが捕らわれていることを知ったマサオは、サンダースと共に新型アーマーSX911を入手すべく武器庫へ向かう。

武器庫へはマサオとサンダースはそれぞれ別の入口から進入し、武器庫内ではサンダースにサポートしてもらいながら先へ進むことになるのだ。武器庫に進入した直後は出現する敵機の数が多く、サンダースからのサポートもないため、かなりの苦戦を強いられることだろう。1階の中央にあるドアが開く頃には、サンダースの処置によって敵の数が激減するので、それまでなんとかして生き延びよう。ここに出現する敵機はどれも装甲が厚く、レーザーでは簡単に倒すことができない。偵察機も情報センターを警備していたようなザコではなく、警報が鳴ったときに出現する偵察機（ヴェーダを装備）なので、ボヤボヤしてると大ダメージを食らってしまうぞ。マシンガンの弾は武器庫内にたくさん落ちているので、敵を発見したら残り弾数を気にせずにマシンガンで早めに倒すようにしよう。

武器庫での最大の目標は新型アーマーを入手することだけど、武器庫だけあって他にも強力なアイテムがたくさん手に入るぞ。中でもエナジーパックとシールドパックは、自機の能力をアップさせるためには欠かせないアイテムだ。とはいっても、それらのアイテムでアップした能力は新型アーマーには引き継がれないので、それほど無理して取ることもないのも事実。ただし、取っておけばボス戦が非常に有利になるのだ。



◀従来のSJ107改と比べて、全ての性能が上回るSX911。

◉サンダースとの共同作戦

地下1階に通じるエレベーターへは、スタート地点からドア⑩を抜ければすぐにたどり着ける。しかし、ドア⑩のロックを解除するスイッチ⑪がドア⑩の向こう側にあるため、マサオにはこのドアを開けることはできないのだ。実はスイッチ⑪を入れるのは北側から進入したサンダースの役目で、マサオはマップの番号順に進めばよい。まず①と②でレッドキーカードとブルーキーカードを入手して、ドア③とドア④を開けよう。奥にあるスイッチ⑤を両方オンにするとドア⑥のロックが解除されるぞ。次に⑦でイエローキーカードを手に入れてドア⑧を開け、部屋に1歩踏み入れると、うまい具合にサンダースからスイッチ⑪を入れたという通信が入るのだ。これでマサオにはどうすることもできなかったドア⑩が開いて先に進めるようになるというわけだ。あとはマシンガンの弾等の残りのアイテムをすべて回収し、⑫でエネルギーを回復するだけ。⑬からエレベーターで地下1階に向かおう。



▶サンダースとの共同作戦の課程は、通信によってこと細かに伝えられるのだ。

◉地下2階は重要アイテムの宝庫

1階でエレベーターに乗る直前に、サンダースから「エレベーターを降りたら左の方へ進め」という通信が入ったはずだ。ここは彼の言うとおりに左から探索したほうがいいぞ。右の方から探索すると、㉘で手に入るはずのスプラッシュアローがなくなっているからだ。

地下2階へのエレベーターの前にあるドア⑮は、スイッチ⑭を4つともオンにすれば開くようになる。アイテムを探索しつつスイッチをチェックしていこう。

⑳のエナジーパックを入手するには、スイッチ⑱を入れた後に、ドア⑲が4秒間だけ開くので、その間にローラーダッシュで部屋へ駆け込めばオーケーだ。何度もチャレンジしてエネルギーがなくなってしまったら、1階の⑫に戻って回復しよう。㉕のハイポリマーリキッドは㉒㉓㉔のスイッチを㉓㉒㉔（青赤緑）の順に押せば、ドア㉑が開いて入手することができるのだ。その他のアイテムもマップを参考にして取り逃さないようにしよう。



▶⑰は青、赤、緑の順に点滅していて、㉑のドアを開けるヒントになっている。

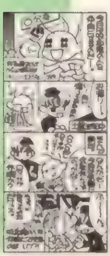
◉バイフロスアーマーとの対決

地下2階には新型アーマーSX911がある。が、その前にボス・バイフロスアーマーとの大決戦だ。バイフロスアーマーは、これまでのピーコック、ハイドロタランなどとはケタ違いの強さを持つ。攻撃力や耐久力が高いのはもちろんのこと、ブレインデストラクターで攻撃してくるのだ。ブレインデストラクターに当たると、一定時間動きを封じられてしまい、その間はダメージを食らってしまうため、なるべくなら避けておきたい攻撃だ。スライド移動でチョコッと避けるよりは、ローラーダッシュを使って大きく素早く移動した方が避けやすいぞ。攻撃方法は、体力が満タンなら素早く接近してヴェーダの連射でオーケーだ。シールドパックとエナジーパックを取り逃してなければ、バイフロスアーマーの攻撃を受け続けても耐えられるはずだぞ。より安全にいくのなら、先にブレインデストラクターを撃ち込んで、相手の動きを封じて攻撃するのもいいだろう。





◀▲最初にブレインデストラクターを1発ブチ込んでおけば、あとは接近してヴェーダを連射しているだけで倒せるぞ。ブレインデストラクターは情報センターの武器展示室で手に入る。ここまでムダに使ったりしてないよね。



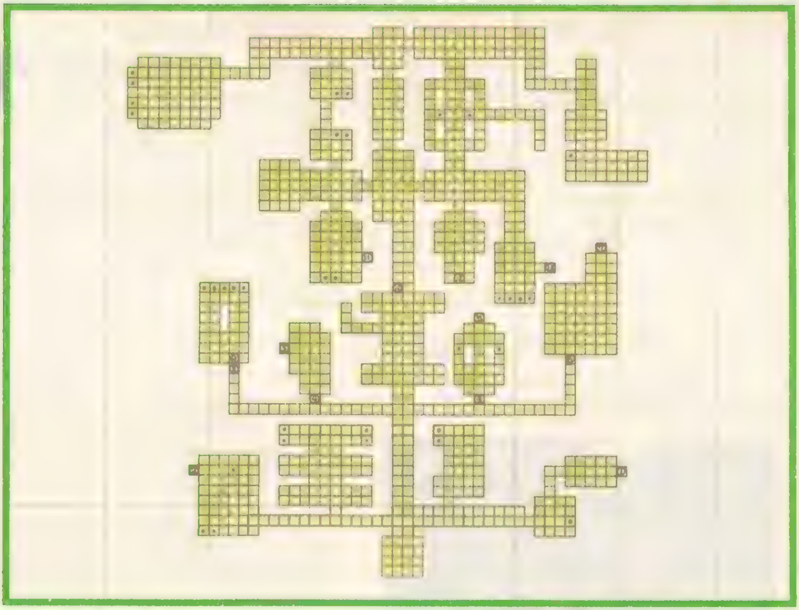
まんが／TOM

はじめてクエスト

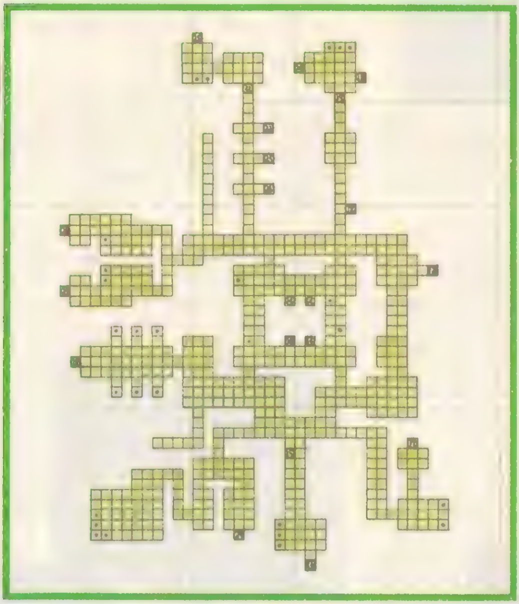
「ボクは結局、キミにかなわないんだ！　きっとキミはそのパワーで世界に羽ばたいていく。だけど……ボクにはそのそばで見守ることもできないんだっ！」「バカやろうぅ！」ベキッ！　私の体重ののった左からの撃ち降ろしの右が見事に決まった。「大丈夫だよ、クトフー。そんな風に焦らなくても」（：37Pへ）

キリーク・ザ・ブラッド2

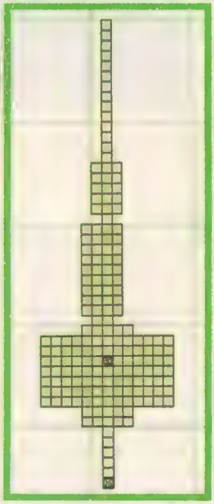
1F



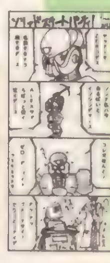
B1F



B2F



※マップ内の●印は、その他のアイテムを示したものです。



①レッドキーカード
②ブルーキーカード
③①で開くドア
④②で開くドア
⑤両方オンで⑥が開く
⑥⑤をオンで開くドア
⑦イエローキーカード
⑧⑦で開くドア
⑨サンダースからの通信
⑩⑨を聞くと開くドア
⑪⑩に連動したスイッチ
⑫エネルギーチャージャー
⑬1F～B1Fのエレベーター
⑭4つオンで⑮が開く
⑮⑭をオンで開くドア
⑯B1F～B2Fのエレベーター
⑰点灯しているランプ
⑱4秒間⑲が開くスイッチ
⑲⑱をオンで開くドア
⑳エナジーパック
㉑スイッチを㉓㉒㉔の順に入れると開くドア
㉒押すと赤いランプが点灯
㉓押すと青いランプが点灯
㉔押すと緑のランプが点灯
㉕ビームリフレクト塗料（ハイポリマーリキッド）
㉖ヴェーダ
㉗ヴェーダ
㉘スプラッシュアロー
㉙シールドパック
㉚バイフロスアーマー

まんが／千葉県　およたま

はじめてクエスト

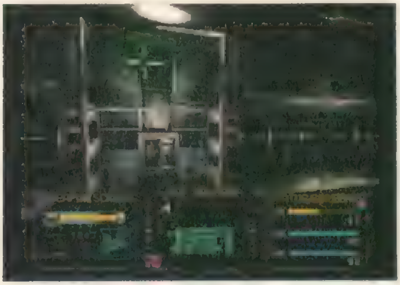
タフネスが自慢の私でも、さすがに10日間近く寝ずにＴＶ画面を見続けているのはキツイ。お姉さんのいれてくれたお茶を飲みながら、そろそろ次の行動に移るかどうかを考え始めていた。（①殺人現場に行ってみる：66Pへ、②体力を取り戻すためこのまま寝てしまう：23Pへ、③最初から考えを整理する：85Pへ）

タワー▶捕らわれのカルロスを救出しよう

バイフロスアーマーを倒し、新型アーマー・ＳＸ９１１を手にしたマサオは、当初の目的であるカルロスを救出するためにタワーへと向かうのであった。このカルロスが捕らえられているのは、タワーの3階。ここには、いわゆるボスのような存在がいないので、やられたりすることはないハズ。つまり、このタワーの目的は「カルロスの捕われている部屋までたどり着くこと」という、比較的カンタンなミッションとなっているのだ。

このタワーに出現する敵キャラは、特別強いといったものはいない。しかし、天井に固定された砲台からの攻撃には注意したいところ。レーザー砲を装備して強化されているうえ、数も多めに配置されているぞ。

また、スイッチ⑯⑱の近くや、2階のドア㉟の近くにはトラップがあちこちに仕掛けられている。「ピッ」という音が鳴ったら、それはセンサーが作動した音。この音を聞いたら、ローラーダッシュですばやく後退して爆発から逃れよう。体力の残りが少ないときに引っかかると、そのままゲームオーバー……なんてこともあるので注意しよう。

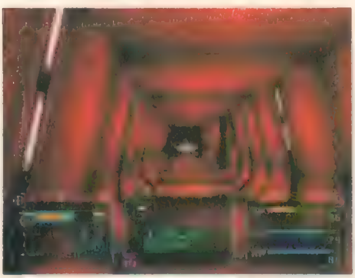


▲スイッチを入れてブロックを移動させ通路を造るとか、エナジードレインやベルトコンベヤーなどの変わった通路といった、これまでのダンジョンにはなかった要素が多く盛り込まれている。

◉ 3つのアイテム部屋をチェック

タワー１階を最も効率よく回るための手順は以下のとおり。スイッチ①を入れ②の奥にあるアイテムを拾ったら、もう一度スイッチ①を入れてドア③を開けておく。次にスイッチ⑥でドア⑦を開け、スイッチ⑪でドア⑫を開けておこう。これで3つの小部屋を探索する準備ができたわけだ。あとはスイッチ⑧を入れドア⑨を開けて⑩のナパームランチャーを入手。同様にして⑮のスプラッシュアローも手に入れよう。⑤のエナジーパックは、開いているドア③から部屋に入って入手できる。

アイテムをすべて回収したら2階を目指そう。スイッチ⑯とスイッチ⑱をオンにするとドア⑰とドア⑲が開く。あとはエナジードレインゾーンの奥にあるスイッチ⑳を入れれば、ドア㉑が開いてエレベーターを使えるのだ。



◀スイッチ⑳の前にある真っ赤なトンネルは通称エナジードレインと呼ばれる所。ここを移動すると1秒毎にＨＰが1ポイントずつ減っていくのだ。

◉ブロック移動で通路を開こう

タワー２階ではスイッチでブロックを移動させて通路を造るイベントが２つ用意されている。とはいっても、そんな難しいものでもないのだけど。

１つめはスイッチ㉕とスイッチ㉖の前にあるブロック。最初はスイッチ26への通路にあるブロックも、スイッチ24をオンにすると今度はスイッチ25への通路を塞いでしまう。再びオンにすれば㉖への通路…といった具合。簡単ですな。

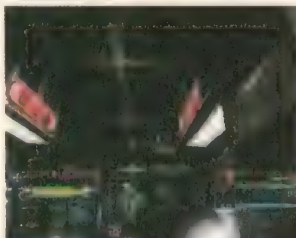
２つめはスイッチ㉜とスイッチ㉝で移動するブロック。ふたつのスイッチを組み合わせて通路を形成していけば、スイッチ㉞をオンしてドア㉟を開けることができるのだ。スイッチ㉜の真上には、ブロックがどう移動したかを表示するパネルがあるので、それを参考にしよう。

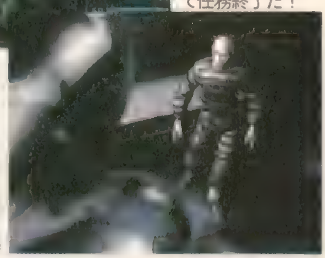
◉ローラーダッシュで駆け抜けろ

㊲の６つのドアはスイッチ㊱をオンにすると一斉に開き、それぞれ左から順に４秒後、８秒後、12秒後、16秒後、20秒後、24秒後に閉じていくのだ。つまり、いちばん右へたどり着くためには、この６つのドアを24秒以内に走り抜けなければいけないということだ。もちろん普通に歩いていたのでは間に合わないぞ。ローラーダッシュでないと絶対にムリ。武器庫にあった４秒間だけ開くドアというのが、ここの練習だったというわけだね。で、一気に駆け抜けるのに失敗しても、このドアは右側からなら開けることができるので、スイッチ㊱に戻って最初からやり直すことができるぞ。エネルギーが無くなった時には、㉓のエネルギーチャージャーで回復して何度でも挑戦しよう。

◉カルロスを救出

３階にはコード入力の部屋とエネルギーチャージャーの部屋、そしてコードでロックされた１０の部屋がある。カルロスはこのロックされた部屋のどこかに捕らわれているのだ。それぞれの部屋のドアの上には、3ケタの数字が書かれてあり、それがロックを解除するコードになっているぞ。各部屋のコードは７６７、５０５、２２１、１０７、８９６、０２３、９１１、４７５、３３３、６１４で、㊸でコード入力するとドアが開くようになっている。カルロスの捕らえられている部屋のコードは８９６で、いちばん奥の右側の部屋がそれだ。また、それぞれのコードを入力するのが面倒だという人は２９０と入力してみよう。すべてのドアが開く特別なコードなのだ。アイテムの落ちている部屋もあるので、カルロスがいる部屋以外にも入ってみてもいい。なお、㊷の端末では、２階の㊵で手に入るカルロスの情報が収められたカードを再生できる。カルロスを救出したら、部屋のすぐそばにあるドアから脱出して任務終了だ！





▶カルロスは何か重要な秘密を知ってしまったために監禁されていたらしい

▲各部屋には必ず3ケタのコードが書いてある。これを入力すればドアが開くのだ。



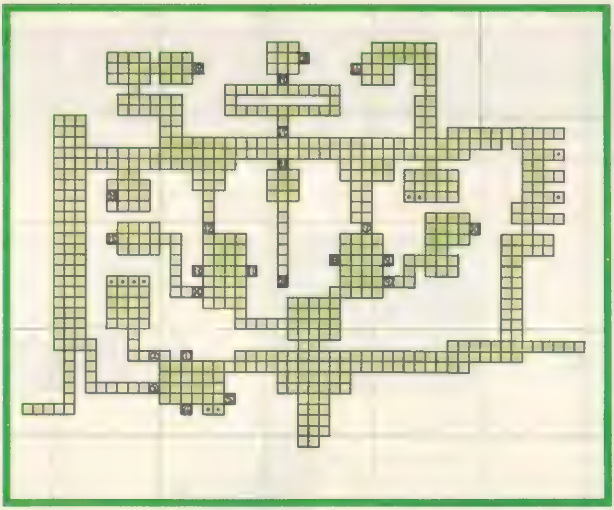
まんが／大阪府　鯨伏あい

はじめてクエスト

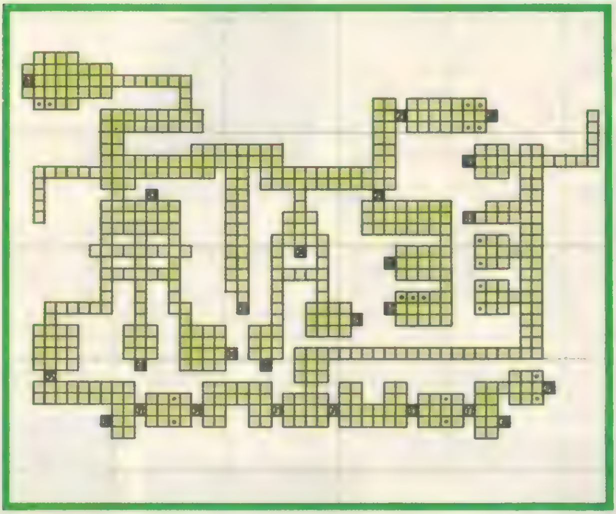
殺された３人の死因は鋭利な刃物による刺殺。心臓を貫いた深い刺し傷は「怨恨か、はたまた他政党の謀略か」と話題になった。民農党、宮田誠三はクリーン路線で票を獲得している党を代表する代議士である。次回の党首選挙出馬も決定しており、何らかの圧力がかかってもおかしくはなかった。（：36Ｐへ）

キリーク・ザ・ブラッド2

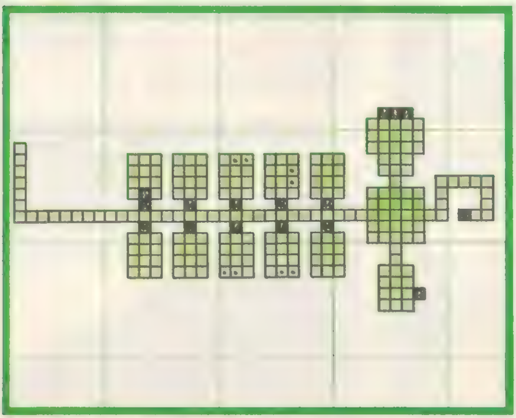
1F



2F



3F



①ドア②③を開閉する
②①④で開閉するドア
③①④で開閉するドア
④ドア②③を開閉する
⑤エナジーパック
⑥ドア⑦⑨を開閉する
⑦⑥⑧で開閉するドア
⑧ドア⑦⑨を開閉する
⑨⑥⑧で開閉するドア
⑩ナパームランチャー
⑪ドア⑫⑭を開閉する
⑫⑪⑬で開閉するドア
⑬ドア⑫⑭を開閉する
⑭⑪⑬で開閉するドア
⑮スプラッシュアロー
⑯ドア⑰が開く
⑰⑯をオンで開くドア
⑱ドア⑲が開く
⑲⑱をオンで開くドア
⑳ドア㉑が開く
㉑⑳をオンで開くドア
㉒1F~2Fのエレベーター
㉓エネルギーチャージャー
㉔ブロック移動スイッチ
㉕㉗㉙を開けるスイッチ
㉖㉗㉙を開けるスイッチ
㉗㉕㉖の順で開くドア
㉘ブレインデストラクター
㉙㉖㉕の順で開くドア
㉚スプラッシュアロー
㉛ナパームランチャー
㉜ブロック移動スイッチ
㉝ブロック移動スイッチ
㉞ドア㉟が開く
㉟㉞をオンで開くドア
㊱ドア㊲が開く
㊲㊱㊳オンで開くドア
㊳ドア㊲が開く
㊴シールドパック
㊵レコードカード
㊶2F~3Fのエレベーター
㊷カルロスの情報
㊸ドア㊹を開くコード
㊹コード入力で開くドア
㊺カルロスを救出

◉ブレインデストラクターを選択

スイッチ㉕とスイッチ㉖は、㉕→㉖の順序でオンするとドア㉗を開けることができ、㉖→㉕の順序でオンすればドア㉙を開けることができるのだ。ドア㉗とドア㉙はどちらか一方しか開けることができないので、どちらのドアを開けるようにするかは迷うところだろう。ちなみにドア㉗の奥にはブレインデストラクター、マシンガンの弾×2、リペアパーツ×2があり、ドア㉙の奥にはスプラッシュアロー、ナパームランチャー、リペアパーツ×2、メディカルキットがある。どちらかといえば、ドア㉗を開けてブレインデストラクターとマシンガンの弾を手に入れる方がよいかなと。敵の動きを一定時間封じておいてマシンガンで攻撃することができるわけだしね。



まんが／宮須弥

はじめてクエスト

そのためか稚野輝の失踪について口か非常に重かった　上司として現れた城という男は、オトオトと話し始めた「で、出来る限り内密にお願いしますよ　我々の業界ではその辺の細かいことが売り上げに直に関わったりするんで……で？　稚野のことですね？」（①稚野のことを聞く：41Pへ）（②「イククエ」のことを聞く：8Pへ）

エースコンバット

- ●発売日／'95年6月30日 ●価格／¥5,800
- ●メーカー／ナムコ
- ●ジャンル／3D・STG
- ●対応周辺機器／ネジコン
- ●メモリーカード／可能（1ブロック）

超音速の闘いを制するためのテクニック講座

実際にプレイしないと、このゲームに秘められたスピード感は理解できないかもしれない。目前に迫った敵機や障害物が風のように流れていく爽快さは、一度味わうと病み付きになってしまうほどだ。そんな楽しさをまだ知らない人のために、ゲームの全般的なコツを紹介したいと思う。これらを参考にして、君も超音速の世界を体験してみよう。



◀各ミッション開始前に、ナレーションと共に作戦が説明される。



◀視点は2種類用意されている。計器の表示も全く違うぞ。

◉ロックオンの利用法をマスターしよう

自分の戦闘機に搭載されているミサイルは、対空対地兼用の短距離ミサイルになっている。弾数は多めに設定されているし、残しておいてもメリットは特にないので、積極的に使っていきたいところだ。ミサイルレンジ内（画面の円形の表示範囲）に位置しているターゲットとの距離が1000m以内になったったら、自動的にミサイルのロックオンが作動する。そして、ターゲットをロックオンした状態で発射されたミサイルは、確実にターゲットに命中してくれるのだ。また、ロックオン中にミサイルを発射していれば、対象物が視界から消えても命中させられるので覚えておこう。ただし、真横から迫ってくる戦闘機や、自機とターゲットの間に障害物がある場合は、ロックオンしていてもミサイルは当たらないから要注意！



◀戦闘機をロックオンしても、こんな場合は振り切られてしまうのだ。

◉有利な展開を目指して…

敵機を攻撃するなら、背後から攻めるのが基本だ。そこで、正面から敵機が向かってきている場合は、下の図で紹介しているように、背後からまわり込むような展開を心掛けて攻略してみよう。また、敵に背後を突かれた場合は、振り切ることを最優先にした方が無難だ。

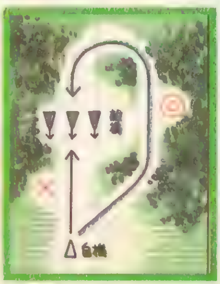
迎撃してくる地上物を破壊する場合は、トップスピードで低空飛行をしながらターゲットに接近し、ロックオンと同時にミサイルを発射、それと同時に大きく旋回するようにしよう。旋回するかわりに急上昇する方法もあるけれど、次なるターゲットを狙うまでに体勢を建て直す必要が生じるので、あまりお勧めできない。

特にハードモードの場合は、上記の点を守って攻略しないと、すぐに撃墜されてしまうぞ。



▶敵機を攻撃する場合は、相手の後ろからしかけるのが一番安全。





◉地上物を破壊せよ

ミッションによっては、地上施設の破壊だけの場合がある。高速で低空飛行していれば敵機の攻撃はほとんど問題ないので、この手のミッションでは常に高度を低めにキープして、ターゲットを叩くことに神経を集中しよう。

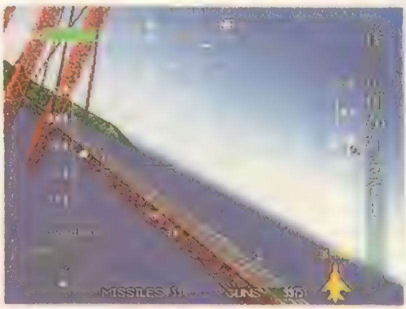
地上施設が密集している場合は、真ん中を突っ切ると攻撃を受けやすいので、端から順に破壊していく方が有利。また、地上施設には迎撃してくるタイプとしてこないタイプがあるので、よく見極めよう。迎撃してくる施設を先に破壊しておけば、その後の攻略が非常に楽になるのだ。

▼パイプをたよりに地上ターゲットを探すミッション5。

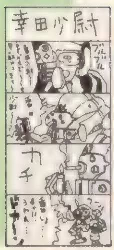




▲軍港では、こちらへの迎撃も激しいので心してかかれ。



◀鉄橋の破壊がメインになるミッション15。随所に配置された砲台に注意しよう。



まんが／栃木県 マリオ三沢

はじめてクエスト

「こいつはふんどしを締め直してかからないと、痛い目をみることになるな」フー。溜息がひとつ。タンタンタタン！ ついつい昔のクセで、ステップを踏んでしまう。「ポリタン……まだ昔のクセがぬけないのね」そう……私は転職するまではダンサーだった。激しく、そして華麗に舞う、ダンサーである。（：15Pへ）

◉障害物との接触に注意

岩山はもちろん、地上に設けられた建物などの障害物は、接触するとほとんど一発死なのでくれぐれも注意しよう。特にミッション4では、舞台が夜間の戦闘であるために視界が効かなくなっている。気付かないうちにビルに衝突するなど、思わぬ不覚をとることもあるので、高度などには常に注意を払っておこう。

ミッション7や16のような渓谷（洞窟）を通り抜ける特殊ステージでは、壁の迫り方が把握しづらいかもしれない。そこで、最初は地形マップにも常に目を配りながら攻略するようにしよう。戦闘機は、スピードの遅いA－10や、起動力バツグンのSF－39などを選択すると、より攻略しやすくなるはずだ。また、3人称視点画面（自機を後方から見た視点）の方が、自機と岩壁との位置関係がつかみやすくなるので、各自がやりやすいと思う環境で挑戦してみよう。



▲破壊目標が障害物上に設置されている場合も多い。高度などにも十分に気を配りながら攻略しよう。



◀ミッション7、16では岩の壁が最大のライバル。慣れるまでは、地上マップで地形を確認しながら進もう。

プロへの道1 ▶ 操作はエキスパート

ノービス操作は普通の3D・STGに近い操作システムなので、初心者はこちらの方が馴染みやすいだろう。ただし、ノービス操作ではロールする時の最大角度が決められているなど、簡単な分だけ自由度は低くなっている（もちろん、一通りゲームをプレイする上では、ノービス操作でも支障なく遊ぶことはできるぞ）。

それに対してエキスパート操作の場合では、ローリングが360度自由に行えるようになっていて、自機がより自由な動きをできるように作られている。使いこなすまでには練習が必要だけれども、より高度な飛行が可能になるので、ゲームの楽しさも倍増するぞ。

特に、急降下して地上施設を破壊して、上空へ離脱するような動きをしたい場合は、エキスパート操作の方がダンゼン有利。この機会に挑戦してみてはどうだろうか。



ノービス操作

◀ノービス操作は、馴染みやすい分だけ、動きの制約も多い。初心者がゲームに慣れる時には、こちらがおススメ。



エキスパート操作

▶より高度な飛行が楽しめるエキスパート操作。操作が難しいけれど、自由度が高くなるのだ。

プロへの道2 ▶ ネジコンを使おう

このゲームでは、ネジコンを使うことでアナログ操作を楽しむこともできるので、どうせエキスパート操作をマスターするなら、ネジコンでチャレンジしてみよう。ネジコンを使った場合、ねじり部分はローリングに対応していて、モチロンねじり加減で傾きも自由に調整できる。これによって、旋回などもかなり自由に、かつキメ細かく操作できるようになるので、マスターしてしまうとコントローラーパッドのプレイには戻れなくなってしまうほどだ（左ページで紹介した、大きく旋回して敵機の背後をとる飛行などもネジコンなら楽々だぞ）。

ちなみに、ノービス操作でも、ネジコンによるアナログプレイは楽しめるけれども、コントローラーパッドで操作する場合よりも機敏な旋回が可能になる訳ではないので、あまり意味はないのだ。



▲細かい操作ができるネジコンなら、岩山に守られたターゲットも狙いやすい。



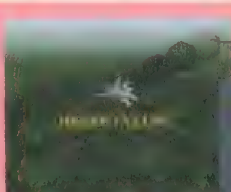
▲ネジコンの操作感覚も、ちょっとプレイすれば、すぐに慣れるはず。



◀方向キーの左右でボタン配置も設定できる。

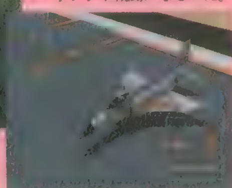
やっぱりオススメはハードなのだ

ここまでで紹介したポイントを踏まえた人になら、断然ハードモードへの挑戦をお勧めしたい。イージーやノーマルモードでは、かなり甘い作りになっているので、ダメージ覚悟の力押しのプレイも十分に通用してしまうのだ。ハードモードでは"ちょっとしたダメージなどがすぐに死につながる（敵の攻撃も激しい）""最初から選べる機体がF－4のみ"という2つの特徴が設けられている。そして、そんな闘いにこそ、このゲームの魅力の境地が秘められている。そう断言しておこう！ ゲームのプロを自称する人なら、ぜひともプレイしてほしい。



▲わずかなミスが死につながるハードモード。よりスリリングな展開が楽しめる。

▼最初に選べるのはF－4戦闘機のみ。最初からかなりツライ戦闘になるのだ。





まんが／埼玉県 女大好き！サモキン

（：80Pへ）

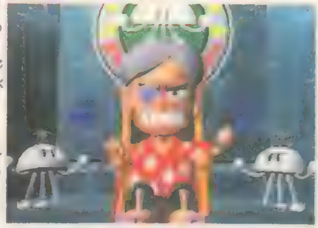
Jumping Flash!
アロハ男爵ファンキー大作戦の巻

- 発売日／'95年4月28日
- 価格／¥5,800
- メーカー／SCE
- ジャンル／3D・ACT
- 対応周辺機器／なし
- メモリーカード／可能（1ブロック）

ジャンプを究めて、落下の恐怖を満喫しよう

このゲームの最大の特徴は、ゲーム攻略の大半が〝ジャンプ〟で構成されているところだろう。各マップに高低差がバランスよく設けられているので、足場への飛び移りや、落ちないように移動する時に感じる〝恐怖〟を、イヤというほど味わうことができる。また、オープニングやステージクリア時に流れるビジュアルでは、アロハ男爵やムームー星人の爆笑劇がプレイヤーを楽しませてくれる。これらのキャラのセンスもピカイチで、より一層にぎやかなゲームに仕上がっているのだ。

しかし、これらの魅力を十分に楽しむためには、ある程度の知識と慣れが必要不可欠となる。そこでこのページでは、「ジャンピング」のおもしろさを100%引き出すためのプレイガイドをお届けすることにしよう。これらをチェックすれば、ゲームが10倍楽しくなること請け合いだぞ。



◀デモ画面は爆笑モノ。敵のアロハ男爵もいい味を出しているのだ。

◉ロビットの動きをマスターせよ

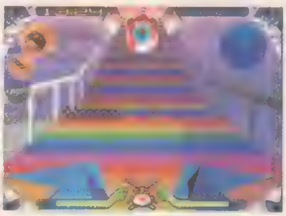
ゲーム中に重要なポイントとなる、方向転換の特徴をいくつか紹介しよう。まず、足場に乗っている状態なら、左右キーで方向転換をするだけなら落ちることはない点を押さえておこう。また、平地で方向転換する場合などは、後方ターン（方向キーは右下または左下を使う）を用いた方がより早く向きを変えることができるので、普通のターンよりもずっと便利だぞ。



▶ロビットの動きを把握していれば、足場の上でも慌てずに対処できる。

◉各面のシカケを利用せよ

各ステージにはトランポリンなどの、上昇を助けてくれるものやジェットコースターやエレベーターなどの、移動手段に使えるシカケがたくさん用意されているので各自で研究してみよう。中には、溶岩など、触れるとダメージを喰らってしまうものもあるので、注意しておこう。また、ワールド2－2では攻撃すると開く隠し扉も3つあるので要チェックだぞ。



▶ワールド3にあるジェットコースターは、移動手段として活用できるぞ。

◉ジャンプの特性をチェックせよ

ジャンプ中に再度ジャンプボタンを押すことによって、最大で3段ジャンプをすることができる。そして、2～3段ジャンプ中は方向キーを併用することで、〝ジャンプボタンを押した状態で平行移動〟〝ジャンプボタンから指をはなした状態で向きの回転〟の操作がそれぞれ可能になっている。敵を踏みつけることでダメージを与えることもできるけれど、この時のジャンプが高ければ高いほど、与えるダメージも多くなるぞ。また、ジャンプ上昇中にジャンプボタンをチョンと押して、素早くはなすと、すぐに落下状態となって滞空時間を短くすることができる（タイムを狙う時の必須テクだ）。ちなみに、ジャンプ中でも歩行中でも移動速度の違いは全くないことを覚えておこう。



▲空中制御を自由にこなせるようになれば、ゲームの楽しさも倍増する。慣れるまで、繰り返し練習しておこう。

タイムアタックのススメ

このゲームには、クリアしたステージまでを対象にした、タイムアタックモードが用意されている。これがまた驚くほどに奥が深いので、このソフトの真価はタイムアタックにあると言い切ってもいいくらいだ。ぜひ、チャレンジしてみてね。



▲各面のベスト3の記録をセーブしておくこともできる。

エクストラのスゴさは必見！

ワールド6までを100万点以上の得点でクリアしてから、〝GAMESTART〟にカーソルを合わせて方向キーの右で、エクストラを選択できる。ここでは、タッシュ（L1ボタンを押しながら移動）や6段ジャンプをすることができるぞ。



▲6段ジャンプをすれば、こんな上空にまで到達できる。



まんが／TOM

はじめてクエスト

「その計画の中心が宮田誠三？」「そうですわ 宮田先生が動いて下さったからこんなに短期間でこの辺が賑わったってワケで。害も無いわけじゃないですがね」「乱開発で温泉が枯れるかもしれないって？」「えぇ……そ、そんなウワサもありますなぁ。ま、所詮ウワサですよ。さ、着きましたよ。ここですわ」（：96Pへ）

ワールド5以降のボスは超手強いのだ

ワールド5 ▶ 3ボス

このボスは“基本形態→分裂→応用形態→分裂”という合体変形を繰り返して攻撃してくる。基本形態が分裂する直前のボスの表面色で、次に登場する応用形態（全部で3種類ある）がどれか判断できるようになっている。それぞれの色と変形する形態の関係は、写真で示している通りなのでチェックしておこう。



▲タコ形態の時は、下に向かって爆弾を落としてくるぞ。



◀基本形態が黄色の時に分裂したら、次はロボット形態に合体してくる。追尾してくるミサイルが怖い攻撃なのだ



▲トゲトゲ形態にいたっては、全面攻撃をしてくるのだ。

安全地帯だムー

戦闘が開始されたら、そのまま方向キーの下を押して、場外へ落下してみよう。落下中に方向キーの上を押しておけば、壁のでっぱりに下り立つことができるはずだ。この場所はほぼ安全地帯になっているので、避けづらい攻撃をされた時などに利用するといいぞ。



◀この場所なら、ボスの攻撃を楽にしのげる。

ワールド6 ▶ 2ボス

第1段階◉背中に乗ろう

ここでのボスは“ロビット踏みつけ”と“子ウサギを放出”という2つの状態を繰り返して攻撃してくる。どちらの状態でも、先手を打ってボスの上に飛び乗って攻撃するのが一番利口な攻略方法だ。それができない場合でも、距離をあけると不利になりやすいので、踏まれないように注意しつつ接近戦に持ち込むと楽に倒せるぞ。



▲こんな感じに背中に乗れれば、一方的に攻撃できる。



▲この状態でも、上から気長に攻めていれば楽勝。

第2段階◉接近すれば楽勝

第2段階になっても、攻略は第1段階の“子ウサギを放出”状態と同じと思っていいぞ。距離をあけて、撃ち合いになると圧倒的に不利なので、力押しの攻略に頼らないこと。また、ボスが下を向くようなポーズをしたら体当たりをしてくるので、素早く大ジャンプをして避けるようにしよう。



▲常にボスに接近した状態でいれば、ボスは攻撃してこないのだ。

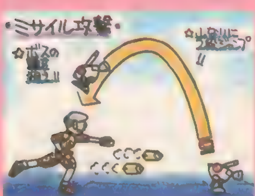


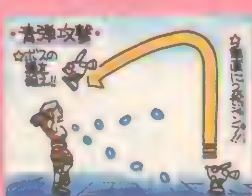
◀ボスがこんなポーズをしたら要注意！　この後、体当たりをしてくるぞ。

ワールド6 ▶ 3ボス

第1段階◉3つの攻撃を見きれ

ボスは“火炎攻撃”“ミサイル攻撃”“青弾攻撃”の3種類の攻撃をランダムに行ってくる。これらの攻撃を開始する直前のポーズは3つそれぞれで違うので、チェックしておくと対処もしやすいだろう。“火炎攻撃”は普通に大ジャンプするだけでOKだけれども、ほかの2つの攻撃は慣れないと避けにくい。下のイラストで解説しているようなジャンプが一番避けやすいので参考にして戦おう。





第2・3段階◉一気に攻めろ

第2段階は、ボスの攻撃を2段ジャンプで避けて、落下時に踏みつけを狙うのが基本。また、この段階でも接近状態ではボスが攻撃してこない性質があるので、それを利用して追い回す作戦も有効だ。第3段階では、ボスは踏みつけをしてくるので、距離をあけてショットで攻撃するのがもっとも確実だ。



◀接近していれば、攻撃されることもない。積極的に攻めよう



まんが　栃木県　マリオ三沢

弟が一番気にしていたのは、姉の行方だった。復讐の誓いは実行されたのか？　弟と別れた後、姉は父親の親戚に引き取られた。が、15歳で旅に出て、その後の行方は全く不明だった。「あの子は優しいいい子でねぇ。生まれつき回復系の呪文が使えたんで、家にいた頃は何かと助けてもらいましたよ」（：47Pへ）

テーマパーク

- 発売日／'95年12月22日
- 価格／¥5,800
- メーカー／EAV
- ジャンル／SLG
- 対応周辺機器／なし
- メモリーカード／可能（5ブロック）

遊園地経営は開園までの準備がカンジン!

このゲームには、世界中のすべての都市で遊園地を作り、競売にかけることに成功するというとりあえずの目的がある。しかし、本来のおもしろさは、あくまでも遊園地作りの過程。その遊園地作りをより楽しくスムーズに進めるには、開園前の準備を十分に行うことが特に重要。のちのち遊園地経営が行き詰まらないように、計画を立てて準備をしておくようにしよう。

◉思わず並んでしまう行列の作り方

遊園地のウリになるものといったら、もちろんアトラクション。それだけに、効果的に設置した方がいいのは当然のことだ。その設置の際にポイントになるのが、整理歩道の作り方だ。遊園地に来るお客さんは、行列を見ると思わず並んでしまう性質がある。そこで、整理歩道を長めに作っておけば、行列ができやすくなるのでよりお客さんに利用してもらえるようになる。当然のことだけど、人気の高い乗り物ほど行列ができやすい。また、入り口を見えるように設置した方が並んでるお客さんを安心させられるので、その点にも気を配ろう。ただ、長めにしたいからといって、意味もなく曲がりくねった整理歩道は逆効果になるので、直線的なモノを作ろう。



▶人気のある乗り物なら、写真のように長い整理歩道でも行列ができる。

遊園地開園までの流れ

レベルを設定
まずは初級から始めて、遊園地作りの雰囲気をつかむようにしよう。

建設場所を選択
資金を稼ぎたいのなら、土地価格が0のイギリスで始めよう。土地価格と経営の難易度は関係がなく、日本は土地価格が高いが経営はやさしい。

歩道を引く
遊園地に来たお客さんの移動の中心になる歩道を引く。お客さんが移動する時に迷わないように、わかりやすい形に歩道を引くようにしよう。

乗り物を設置
歩道に沿った場所に乗り物を設置する。出入口の配置に気をつけよう。入口はメインゲートの近くにした方がお客さんが乗り物に乗りやすくなるぞ。

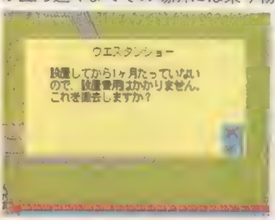
ショップを設置
大事な収入源になるショップは、アトラクションのそばに設置するのが基本。お客さんは良く飲食するので、飲食店を多めに設置しよう。

スタッフを配置
スイーパーは汚れやすい飲食店のそばに、メカニックは、乗物2つに1人ぐらいの割合で配置する。その他は、必要に応じて配置しよう。

こまめなチェックがスムーズな経営を支える

◉「間違えた!」と思ったらすぐ撤去

遊園地開園後、ゲームを進めていくうちに新しい乗り物を設置したり、また古くなった乗り物を新しく建て替えたりするはず。そのとき、覚えておきたいのは、乗り物の設置後1カ月以内なら撤去しても、設置した費用が払い戻されるということだ。だから、乗り物の設置の時に間違えたと思ったらすぐに撤去しよう。そうすれば、費用が払い戻されるので、もう一度設置し直すことができる。このことを知っていれば、費用を浪費せず自分の気に入るまで、何度でもやり直すことができるはずだ。それから、古い乗り物を建て替える際に気をつけてほしいのは、乗り物を撤去するタイミング。お客さんがまだ整理歩道に並んでいるあいだに撤去すると、乗り物を設置したい場所にお客さんが入り込んでしまう。お客さんが入り込んでしまうと、全員が立ち退くまでその場所には乗り物を設置できなくなる。そうならないようにするには、まず運転ランプをオフにする。そして、お客さんが整理歩道からいなくなったのを確認してから撤去しよう。



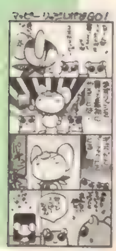
◀ゲームスピードを落として乗り物を設置すれば、このとおり大丈夫。

◉アドバイザーを信用しよう

ゲーム中、いろいろなアドバイスをしてくれるアドバイザー。このアドバイザーは、長期的に見て遊園地経営がうまくいくようなアドバイスをしてくれる。だから、このアドバイザーの言うとおりに、ゲームを進めていけばまず間違いはないはずだ。ただし、あくまでも長期的にみたアドバイスなので、短期間で資金を稼ぎたいときに一時的に入場料やグッズの価格を大幅に上げたり、一気に入場者数を増やしたい時に低めの入場料金を設定したりといったことは自分の判断で行わなければならない。とはいっても、こういったことは長期的にはいいことではないので、アドバイザーの言うとおりにするのが一番確実な進め方だ。

◉スタッフはみんなサボリ魔

遊園地をスムーズに経営して行くには、スタッフの協力が必要不可欠。しかし、このゲームで働くスタッフは、訓練が足りない序盤、目を離すと乗り物の陰などで休んでいることがある。とくにスイーパーは、清掃範囲を設定しないと、掃除もせず何もない場所で芝刈りをしたりしている。また、エンターティナーは、自分の成績を下げないためにお客さんの多くいる場所へ勝手に移動する性質がある。そこで、スイーパーは清掃範囲を指定して、エンターティナーは、こまめに指定の場所から移動していないかチェックしよう。その他のスタッフも情報画面で働き具合をチェックして、成績の上がらないスタッフは解雇しよう。



まんが／宮須弥

はじめてクエスト

3人の被害者はひとつのナイフで次々と胸を刺されたらしい。凶器も宮田の妻、冴子の胸に突き立ったままで発見されている。問題は、誰がどうやって犯行を行ったかだ。当然、ドアなど、一般的な調査で分かる範囲ではなんの手がかりも発見されていない。隠し扉や通路は存在しないはずだ。（：13Pへ）

中、上級レベルの経営成功のポイント

◉まずはトイレの整備から

中、上級モードでは、あらゆる施設の開発を自分で行う。そして、開発を最優先で行わなければならないのが、トイレの整備。ゲームの最初から設置できるトイレは、かなり不衛生なものしかない。たかがトイレといっても、遊園地の評判を左右する大事な施設。早い段階からパーク施設に開発費を振り分けて、早めにトイレを整備しよう。

◉交渉は相手の手の動きに注目

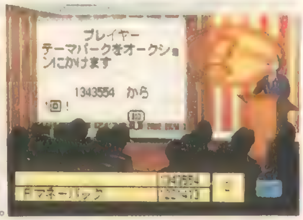
交渉には、スタッフの賃上げ交渉や商品の仕入れ値の交渉の2つがあり、画面下に表示される手の動きがポイントになる。相手が大きく妥協する方向（左）に動かしたら、こちらは小さめに妥協する（右に動かす）。相手があまり妥協しなかったら、こちらは大きく妥協する。そうすると、相手も大きく妥協するようになる。このように、相手の手の動きに合わせて交渉を進めればうまくいくはずだ。

◉仕入れの注文は早めに

上級レベルでは、商品の仕入れの注文も行う。仕入れで注意する点はただひとつ、こまめに在庫をチェックすること。とにかく、ゲームを進めているとつい忘れてしまいがちになるので、こまめに注文しよう。また、仕入れの注文をするときは、次に注文する商品の量を設定しておいて、あとは注文のアイコンをクリックするだけにしておこう。

◉売るか、続けるかそれが問題

遊園地がある程度大きくなると、競売にかけるかどうかを、また政府から土地の所有権を買うかどうかを持ちかけられる。ゲームを始めてすぐは、資金を稼ぐためにも早めに競売にかけたほうがいい。それから、早めに競売にかけてしまうので、土地の所有権は買わないようにしよう。また、気に入った価格で売れなかったときのために、競売へかける前には必ずセーブしよう。そして、何度か競売にかけて、資金が貯まり、長期間同じ遊園地を経営するようになったら、土地の所有権を買おう。所有権の価格は年々上がっていくので、早めに買うこと。それから初級レベルで競売を使って、簡単に資金を稼げる方法がある。それは、10年程度何もせずにいて、その後1年間だけ最新の乗り物を設置した遊園地を作る。これで競売にかければ、100万ぐらいにはなるので、あとはこの手順を繰り返すだけでOKだ。



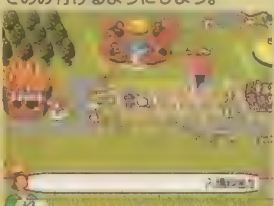
▶競売では、遊園地の大きさだけでなく、中身も評価の対象になる。

非情なる資金稼ぎのテクニック

資金を稼ぐには、まず遊園地の人気を上げて、入場者を増やし入場料金の収入を増やすのが簡単な方法だ。しかし、一番重要で有効な資金調達の方法は、遊園地内のショップの売り上げを伸ばすことだ。ここでは、効果的にショップの売り上げを伸ばすテクニックを中心に資金稼ぎに役立つテクニックを紹介しよう。

順路を決めておこう

アトラクションの回る順番をあらかじめ自分で決めておいて、その順路に沿ってお客さんを誘導するような遊園地を作ってみよう。回る順番を決めて一方通行にしておけば、お客さんを簡単にすべてのアトラクションとショップに寄らせることができる。このような遊園地を作るには、アトラクションの入口と出口の道をつなげず、乗物に乗ったお客さんが引き返せないようにする。また、メインゲートへは一方通行の専用道路でのみ行けるようにしよう。



▲写真のように入口と出口を歩道でつながないと、お客さんは先に進むしかない。

グッズは金のなる木

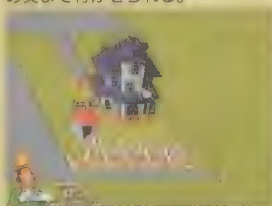
バラエティショップなどのグッズを売る店は、人気のあるアトラクションのそばに配置するようにしよう。アトラクションに乗ったお客さんは遊園地に来た記念としてかどうかわからないが、どんどんグッズを買っていってくれる。これは、人気の高いアトラクションほど効果がある。バラエティショップのグッズは、飲食品などに比べて価格が高くなってもかなりの売り上げをあげてくれる。グッズの売り上げは、遊園地の利益に大きく関わってくるので、配置場所は慎重に選ぼう。しっかりグッズを売って、遊園地内を青い風船を持ったお客さんでいっぱいにしよう。

ポテトのあとにコーラ

飲食店もバラエティショップなどと同じように、アトラクションのそばに配置したほうが売り上げが伸びる。また、食べ物と飲み物のショップは並べて配置すると、より一層売り上げを伸ばすことができるぞ。また、このゲームのお客さんは、すぐに何かを食べたいと不満をもらすので、飲食店は多めに配置する方がいい。さらにポテトとコーラを並べて売るときに、ポテトの塩の量を増やして売ってみよう。しょっぱいポテトを食べてノドが乾いたお客さんが、そばで売っているコーラを飲みたくなる。これでコーラの売り上げが、さらに伸びることになるぞ。

気がつけば奥地

遊園地がある程度大きくなってくると、奥にあるアトラクションまでお客さんが行ってくれなくなる。ショップの売り上げを伸ばすためには、多くのアトラクションを回ってもらい、多くのグッズや飲食物を買ってもらいたい。そこで、遊園地の奥まで行ってもらうために、アトラクションの設置の方法を工夫しよう。まずアトラクションを設置するときに、入口を手前に出口を奥に配置しよう。こうしておけば、お客さんはアトラクションに乗り終わると、自然に遊園地の奥へ向かうことになる。また、アトラクションの配置を、順路を決めた一方通行の形にしてみよう。これで、お客さんの誘導がさらにやりやすくなり、アトラクションに乗せるだけで簡単に奥へと行ってもらえる。これでお客さんをアトラクションに乗せて楽しませながら、遊園地の奥まで行かせられる。



▲これで乗り物に乗れば、自然に遊園地の奥へ。出口にショップを作れば収入大。



まんが／新潟県 げんき

はじめてクエスト

迂回ルートはとぎれていた。雨による土砂崩れにより、隣町にあたる別荘への道が全て通行止めになっているのだ。車でなく、歩いて移動している我々があきらめるほど土砂崩れはひどかった。駅に戻って聞けば4カ月前からずっとこの状態が続いていると言う。もう1度作戦を練り直すことにした。（：50Pへ）

ドラゴンボール Z
Ultimate Battle 22

●発売日／'95年7月28日●価格／¥5,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／対戦格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

ビルドアップモードの秘密を徹底解析！

ひとりで遊んでも2人で対戦しても、すっごく楽しめちゃうのがビルドアップモードだ。このモードを使えば、ひとりプレイでお好みのキャラをガンガン育てたり、メモリーカードにセーブしたデータを持ち合って、育てたキャラ同士で対戦することも可能なのだ。今回は秘密の特訓方法や戦い方など、最強キャラを育てるための重要ポイントを解説していくぞ。コレを参考に、より強いキャラを育てろ！



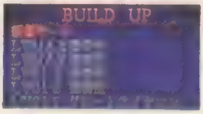
▲レベルＭＡＸの表示は、単なる通過点なのだ。



◀戦えば戦うほど強くなる。世界が終わるまで修行はおこたるな！

◉レベルＭＡＸよりもさらに強くなれる

ビルドアップモードをひとりプレイ用で突き進み、最後の敵ゴジータを倒すとキャラのレベルがＭＡＸと表示される。ここで"ヤッター、ついに最強だぜ～！"と思うのは当然かもしれないけど、じつはまだ先があるのだ。本当のレベルは、なんと65000！　画面にそのレベルは表示されないけど、とにかく戦えば戦うほど強くなっていくぞ。この事実に気付かず、レベルＭＡＸの表示で満足して修行をおこたると、対戦プレイでまったく勝てなくなっちゃうぞ。今日から修行！　今から修行！　毎日練習して強く育て上げよう。



◉自分よりもレベルの高い敵と戦え

強くなるためには自分よりもレベルの高い敵と戦うこと。なぜならレベルの高い敵と低い敵にまったく同じ戦い方をした場合、レベルの高い敵と戦ったほうがより大きく成長するのだ。でも最後の敵ゴジータを倒すと、それ以上レベルの高い敵はいなくなる。ここまで到達した場合、その後はゴジータと戦っていくのが最適の方法となるだろう。ゴジータとの戦いを繰り返せ！



▶レベルがＭＡＸになっちゃったら、それ以降はレベル差の一番少ないゴジータと戦おう。

◉すべての技が強化可能

単なるパンチやキック、コマンドを必要とする投げ技や必殺技、光線技にメテオ技など、ほとんどすべての攻撃を強化することができるぞ。しかし太陽拳など、攻撃判定のない技は強化できないので覚えておこう。技を強化するにはとにかく使うこと。基本的にはヒットさせなければ強化されないが、使用回数もカウントしているので、使えば使うほど強くなるのだ。



▶投げ技も使っていれば強くなる。強力な投げ技を持っているリクームで鍛えれば一撃必殺の技に！

◉だがすべてを強くすることは不可能

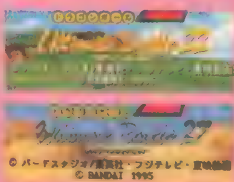
戦いで使った技が強くなるのだが、すべての技を強化することはできない。例えばＡの技を使いまくって強化し、攻撃力100になったとする。それじゃ今度はＢの技を強化しようと使いまくっていると確かにＢの技は強くなるが、その間Ａの技は使われていないわけだから攻撃力がダウンしてしまうのだ。強化する技はひとつにしぼる必要があるぞ。操作しやすく強い技をひとつ選び、集中的に使いまくって強化するのがポイントだ。

ひとつにしぼれ！



ウラワザを使えば新たに5人のキャラクターが使用可能に！

ノーマル状態では選ぶことができない5人の隠れキャラを使用可能にするウラワザを紹介しよう。やり方は、タイトル画面で「↑、△、↓、×、←、Ｌ1、→、Ｒ1」と順番にコマンドを入力する。チャイムが鳴ったら成功だ。強制的に隠れキャラの5人のビジュアルが流れ、使用可能キャラが27人になるぞ。

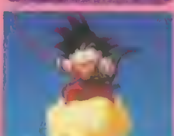


◀強制ビジュアルの後、タイトル画面の文字が22から27に変化している



◀27人の中から選べるようになるぞ。ビルドアップモードでも使用可能。

少年孫悟空



亀仙人



ミスターサタン

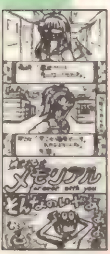


超サイヤ人3・孫悟空



ゴジータ





まんが／岐阜県　田中将司

はじめてクエスト

「？　殺された冴子は宮田の後妻だったのか……」「あ、そういえば一昨年だったかしら……30も歳が違うって話題になったわね」冴子はこの別荘で暮らしていた。体が弱いという理由らしいが、真実は本宅では姑や親戚関係のイジメに耐えかねてのことらしい。他の部屋と比べれば比較的質素なその部屋は2階にあった。（：71Pへ）

全27キャラのメテオ技を一挙に紹介しちゃうぜ!

このゲームにはメテオ技と呼ばれる超強力かつド派手な必殺技が、各キャラにひとつずつ用意されているぞ。この技を戦闘で活用できれば、一発逆転も十分可能だ。だがこれらの技はコマンドが複雑で、戦いの流れの中で決めるのは意外と難しい。そこで、ここではメテオ技を決めやすい状態を2つ紹介するぞ。しっかりチェックして実戦でもメテオ技をバリバリ決めちゃおう。



◀メテオ技は画面効果がすっごくド派手なのだ。

狙いどころ1 ジャンプの着地に入力

わざと遠めの間合いからジャンプ攻撃を仕掛けて空振りし、その着地直後にメテオ技を出せば油断した敵に決まるハズだ。





◀自分の技の攻撃間合いを把握しておくのがポイント

狙いどころ2 起き上がり直後に入力

敵にダウンさせられたら、その起き上がりにコマンド入力。敵はこちらをダウンさせて油断しているので決まりやすい。





◀油断して近寄ってきた敵にバッチリ決まるのだ。

キャラクター	技名	コマンド
孫悟空	超メテオスマッシュ	→↘↓↙←→+□
ゴテンクス	激突ウルトラ連続死ね死ねスーパーミサイル	→↘↓↙←↙↓↘→+□
少年孫悟飯	超爆裂ラッシュ	→←↓↑+×
孫悟天	リスポンスラッシュ	→↘↓↙←↙↓↘→+□
トランクス	スプリットラッシュ	→←↓↑+×
TRUNKS	バーニングヘルズスラッシャー	→←↓↑+□
ピッコロ	ナメック流爆裂拳	→←↓↑+□
クリリン	亀仙流激蹴乱舞	→↘↓↙←→+□
天津飯	鶴仙流コンビネーションアタック(二身の拳乱舞)	→↘↓↙←→+□
界王神	激神王拳	→←↓↑+
魔人ブウ	ブウブリッドアタック	←→↓↑+□
超ブウ	デンジャラスリキッドボム	→↘↓↙←↙↓↘→+□
凶戦士ベジータ	ギャリックベジータキャノン	→↘↓↙←→+×
ザーボン	アローサルテラクラッシュ	→↘↓↙←↙↓↘→+□
フリーザ	フリーザデスサイコキネシス	→←↓↑+
リクーム	リクームファイヤーギロチンドロップ	(接近)←↙↓↘→↘↓↙←+□
ギニュー	ギニューグレートアタック	↓↙←→↘↓+×
人造人間16号	ヘルズフラッシュコンビネーションアタック	↓↙←↙↓↘→+□
人造人間18号	ブラッディードライブアタック	→↘↓↙←→+×
グレートサイヤマン	正義のグレート乱舞アタック	→↘↓↙←→+×
ダーブラ	デスブリッドランサー	(接近)←→↓↑+□
セル	パーフェクトセルスマッシュ	→←↓↑+□
少年孫悟空	大猿変身	(接近)←↙↓↘→↘↓↙←+□
亀仙人	魔封波	→↘↓↙←↙↓↘→+
ミスターサタン	チャンピオンの華麗な舞	→↘↓↙←↙↓↘→+□
超サイヤ人3・孫悟空	瞬間移動メテオクラッシュ	←→↓↑+□
ゴジータ	ゴジータメテオアタック	←↙↓↘→↘↓↙←+□

●コマンドはキャラが右向きの時のものです。



マッピーのアクアでGO!

まんが/宮須弥

機動戦士ガンダム

- 発売日／'95年6月23日
- 価格／¥6,800
- メーカー／バンダイ
- ジャンル／3D・STG
- 対応周辺機器／なし
- メモリーカード／なし

戦闘テクニック&全ステージ攻略集!!

基本的な操作法から全11ステージの攻略法、さらに知ってると便利なステージセレクトのウラワザまで！「機動戦士ガンダム」に関するとっておきの攻略情報をこの2ページで一挙にお届けしちゃうぞ。「ガンダム」といえば、早くも次回作「機動戦士ガンダムVer.2.0」が発表され、3月に発売される予定ということはもう知ってるよね。それが発売になるまでには、やっぱこっちを先にクリアしておきたいところ。まず基本部分では、操作法や敵の倒し方などを紹介していくんで、最初にしっかりチェック！ ステージ攻略部分では、対ボス戦をメインに解説するので、ぜひ参考にしてくれ。これを読んで手っとり早くクリアし「Ver.2.0」の発売を待つベシ！



◀まだクリアしてない人はこれを機会にチャレンジ！

テクニックその1 レーダーの見方を覚えよう

レーダーは上が正面。下が背後というように設定されていて、敵はここに赤や黄色の点で表示されるぞ。色分けされている理由は、ガンダムの位置と敵のいる位置の違いを表している。同じ高さなら赤。見上げる位置なら黄色。見下ろす位置なら青色に表示されるのだ。敵を狙う場合は、正面に赤い点で表示されるようにガンダムを操作しよう。





テクニックその2 ロックオンして敵を攻撃だ

レーダー上の敵が正面に、しかも赤い点で表示されたらロックオンボタン！ 敵をロックオンしたら攻撃だ。



テクニックその3 ゲージの点滅に注目

正面のメインモニターにあるゲージが点滅したら敵が攻撃してくる証拠。シールドをかまえて防御態勢をとれ。



全11ステージを駆け抜けろ!

STAGE1 始動

まずは操作に慣れよう

敵はザクIIが2機のみ。その攻撃もたいしたことないぞ。いわば練習ステージのような感じなので、ここで操作に慣れておくこと。敵の位置をレーダーで見極めたり、敵の攻撃を防御したりと一通り試しておこう。クリアはそれからでも遅くないぞ。



▲さっさとクリアせず、いろんな操作を試すベシ！

STAGE2 宿敵

時間をかせげばクリア!?

出現する敵はザクIIが2機とシャア専用ザクだ。ボスのシャアは動きが超素早く、攻撃が当たりにくい。防御を固め、じっくりと攻撃のチャンスを待とう。このステージは一定時間経過するとクリアすることができるぞ。倒せないときは逃げまくれ！

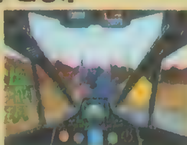


▲一定時間が経過するとシャアは撤退していくのだ。

STAGE3 脅威

ボスまで体力を温存せよ!

複数のザクIIとグフが待ち受ける砂漠のステージ。ザコMSとの戦いで体力を消耗するとグフとの戦いで苦戦することになる。できるだけ体力を温存してグフを待とう。グフが出現したら間合いを離してライフルで攻撃！ 接近戦は避けるベシ。



▲グフはある程度距離を取り、ライフルで攻撃しよう。

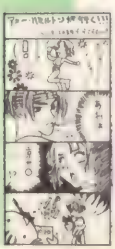
STAGE4 追撃

1機を集中的に狙え!

3機のドム、黒い三連星との戦い。3機とも耐久力、攻撃力ともバツグンなので、3機を1度に相手にするのは危険。戦いが始まったら1機に狙いをしぼり速攻で撃破してしまうこと。その後は2対1になるので堅実に戦っていけば心配なしだ。



▲1機を集中的に攻撃し、撃破しちゃうのがポイント。



まんが／大阪府 スギモトエサシノフ

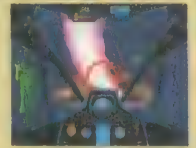
はじめてクエスト

「この山道自体がほとんど使われていないようだしなぁ」「なんか怖ーい」たしかになにか物の怪が登場してもおかしくない雰囲気だった。ガサガサ！ 物音に必要以上に反応してしまう。グバァァ！ なっ、その瞬間、視界を失った。目の前に黒い壁が突然立ちふさがったのだ！ (：48Pへ)

STAGE5 苦闘

サーベル、ライフルで活路を開け

巨大MA、グラブロが待ち受ける水中ステージ。ここではバズーカ、バルカンが使用不可！ ライフルとサーベルの使い分けがポイントになるぞ。ザコのゴッグはライフルで離れたところから攻撃。ボスにはとにかく接近してサーベルで攻撃しよう。


▲グラブロは接近してサーベルで攻撃すれば勝てる。

STAGE6 強襲

体力をかなり温存してボスを待て

ボスのシャア専用ズゴックは動きが素早くかなり手強い。ザコのアッガイとの戦いではシールドを活用してダメージを減らしてボスの出現を待とう。ボスが現れたらシールドを構えながらロックオン！ 広範囲に広がるバズーカを使って攻撃しよう。


▲シャアは超素早い！ 動きをよく見て攻撃しよう。

STAGE7 追撃

ボスはサーベルで攻撃だ!

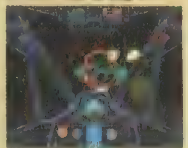
リック・ドムが複数とボス、ビグロが出現する宇宙空間ステージ。比較的簡単なステージなので、ここを利用し宇宙空間での操作感覚にバッチリ慣れておこう。ボスのビグロはあらかじめサーベルを準備し、接近してきたところを斬るだけでOKだ。


▲ビグロが接近してくるのを待ってサーベルで攻撃！

STAGE8 恐怖

グルグル回ってライフルで攻撃

ザコは離れたところからライフルで攻撃！ ボスも楽勝の攻撃法があるので紹介しよう。まずボスが出現したら距離をおいてロックオン。次に方向キーを上か下＋R１ボタンを押してボスの周囲をグルグル回る。あとは攻撃すれば簡単に倒せるのだ。


▲グルグル回っていれば、敵の弾は当たらないのだ。

STAGE9 謀略

サーベルを使えば楽勝だぜ

ザコのリック・ドムはロックオンしてライフルで攻撃すればOK。ボスMSのギャンが出現したらサーベルを準備し、シールドを構えて待つ。ボスは針ミサイルを撃ったあと突撃してくるので、そこを狙って斬るのだ。この繰り返しで勝てるぞ。


▲針ミサイルを防御したらサーベルで斬る。これだけ。

STAGE10 覚醒

ゲルググを速攻で倒すのがポイント

ここに出現する敵はシャア専用ゲルググとエルメスのみ。ゲルググと戦う時はサーベルを準備。接近してきたところを斬るようにしよう。ゲルググに一定量のダメージを与えるとエルメスが出現するぞ。エルメスにはバズーカで攻撃するベシ！


▲シャアは一定のダメージを与えると撤退するぞ。

STAGE11 脱出

1度ロックオンしたジオングは逃がすな!

シャアのジオングとの最終決戦は２部構成だ。前半の宇宙空間での戦いでは確実にロックオンしライフルで攻撃していこう。


◀ジオングに一定のダメージを与えると後半部分へ…。

F1


▲後半のア・バオア・クー内は迷路なのだ。

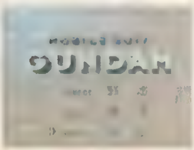
F2


▲２階は敵に一度も出会わずに抜けられるぞ。エレベーターを目指せ！

F3

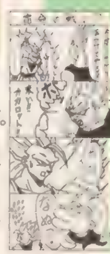

▲最後に使える武器はライフルのみ。ジオングの頭部は動きが素早いので、通路の端に追いつめるように攻撃していこう。

ステージセレクトのウラワザもあるよ



注目のステージセレクトのウラワザだけど、これがけっこう簡単！ でもちょっとコツが必要なので、そのへんを詳しく紹介するぞ。やり方は、オープニングのＣＧビジュアルが流れている間に「←、セレクト、Ｌ２、Ｒ１を押しながらスタートボタンを押す」のだ。まずひとつ目のポイントは、すべてのボタンをしっかり押しながらスタートボタンを押すこと。ボタンが押しにくかったらコントローラを逆さに持ってみると意外と押しやすいぞ。そしてもうひとつは、スタートボタンを押したらすぐに離す（重要！）ということだ。成功すると左のステージセレクト画面になり、１～11のステージを自由に選んでプレイすることができるようになるのだ。これで感動のエンディングもキミのモノ！

まんが／東京都　寿丸さん



はじめてクエスト 彼のダンスエネルギーは私の元に届く前にいつも消え去ってしまう。そうあれは確か……16歳のアカデミー時代のことだ。……「ポリー（ポリタンのその頃の愛称）、キミのダンスは力に頼りすぎだ。もっと叙情ってモノを大切にしなければ」「クトフー（クリストフの愛称）それは違うな」（：76Pへ）

出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK

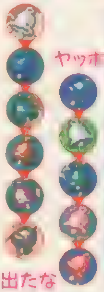
●発売日／'95年9月29日●価格¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

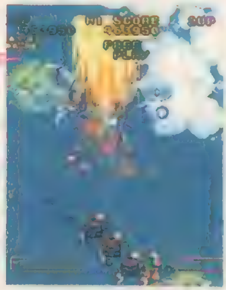
ポイントをピックアップして『出たな』『ヤッホー』を大攻略

◉パワーアップを究めろ

ゲーム中に登場するベルは、出現してから5発目のショットを当てるごとに、特定の色に変化する。それぞれのパワーアップをさせる色の変色順序は右で説明している通りなので、プレイする前に必ず頭に入れておこう。「出たな」で一番大切なパワーアップと言えば〝しっぽバリア〟に尽きる。これを利用して敵弾を消し去るワザは攻略の必須テクになるので、しっかりとマスターしておこう。

また、ベル以外にも地上に現れた特定のアイテムを獲得することで、ショットをパワーアップさせることもできるぞ。







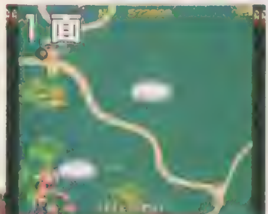
▲「出たな」では、しっぽバリアの使い方が攻略の鍵になる。

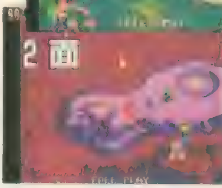
◀「ヤッホー」では、ベル以外のパワーアップも心強いぞ。

◉ミカエルを探せ

「ヤッホー」には、「極上！パロディウス」でお馴染みの〝ミカエル〟が、隠しキャラとして登場する。特定の場所を、対地ショットで攻撃すると出現するのだけれど、獲得するとショットがオプションから発射されるものも含め、大幅にパワーアップするのだ。ダメージを受けるまでは効果は持続するので、腕が伴えばいつまでも保持することが可能だぞ。また、獲得と同時に57,300点のボーナスも入るので、ハイスコアに燃えている人にもお勧めできる。全部で4カ所に隠れているので、写真を参考にして君も探してみよう。ちなみに、5面では〝コイツ〟を登場させることもできるけれど、残念ながら出現させても特にメリットはないのだ。

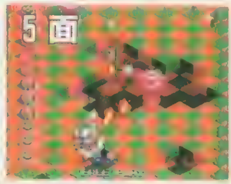
▶中ボス戦が終わったすぐ後に、下方でミカエルを獲得できる。

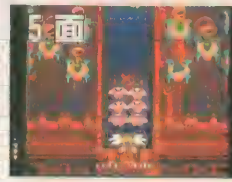




◀中ボス戦の少し後、右側のクレーターに出現するのだ。

▶後半、画面中央の塔の上にも登場するぞ。

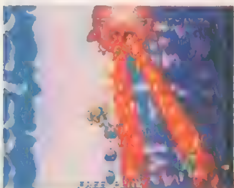




◀スペシャルモードでのみボス戦前で大量に出現する。

◉難易度ごとの違いは？

「出たな」の2周めでは、1周めとは違ってザコなどを破壊すると撃ち返しが襲ってくる。ほとんど途切れることもないので、これを完璧に避け切るには〝しっぽバリア〟を活用するしか手はないだろう。「ヤッホー」では、ノーマルまでとスペシャルでは攻撃の激しさに加え、ザコの配置やボスの新しい攻撃の追加などで違いが設けられている。ちなみに同じ難易度でも、パワーアップなどに応じて、敵の攻撃ランクは変化するぞ





▶スペシャルモードでは、背景の色はモチロン、ボス級キャラの攻撃方法も大きく異なる。

▲「ヤッホー」2面の中ボスも、ノーマルまでなら攻撃も避けやすい。

◉最終ボスはここがポイント

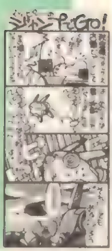
どちらのゲームにも手強いボスが次々と登場するけれども、ゲームの最後を飾る決戦では今までにない激しい攻撃が待ち受けている。「出たな」では、回転する障害物が最大のライバルになるので最初は画面左下に待機しておいて、障害物が左に流れたのを確認してからボスのふところに飛び込もう。あとは弱点を攻撃するのみだぞ。「ヤッホー」では、実質的に5面大ボスとの戦いが最終決戦になる。このボスは、レーザーをばらまく直前に目が赤に、直進レーザーを回転させる直前には目が緑になる。特に第2段階では、レーザーの発射順序がランダムなので、目の色に注意しながら攻略しよう。

▼「出たな」の最終ボス攻略は、タイミングが命。





▲「ヤッホー」における事実上の最終決戦では、ボスの目の色が攻略のポイントになる。



まんが／宮須弥

KING'S FIELD Ⅱ

●発売日／'95年 7月21日●価格／¥6.300
●メーカー／フロム・ソフトウェア
●ジャンル／A・RPG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（2ブロック）

『K.FⅡ』を骨までしゃぶりつくしたいアナタに!

ＰＳでしか遊べない、本格３Ｄアクション RPGがコレだ！ リアルタイムで進んでいく展開、秘められた謎解きのムズかしさは家庭用ゲームソフトでは最高峰と言える。この作品は、フロム・ソフトウェアをイッキに有名にしてしまったほどの超名作。まだプレイしていない人は、「Ⅲ」発売前に１つプレイしてはいかが？



▲「Ⅱ」の物語は、「Ⅰ」の続編だ。この妖精は、「Ⅰ」の妖精と同種族だ。

◉探索のポイント

探索のポイントの前に、まず各ＭＡＰの攻略の下にある「このＭＡＰで入手できるモノ」について。実は、これには記載してないものがある。「薬草」「毒消し草」「水晶」「水晶のかけら」「竜王草の実」「ブラッドストーン」「ムーンストーン」「竜王草の実」「ヴァーダイト」の９つがそれ。しかし、これらはクリア必須アイテムではないし、比較的カンタンに入手できるので問題はないハズ。

前置きが長くなったが、それではポイントにいこう。

●とにかく「セーブ」をクセにする

これは「Ⅱ」の基本中の基本だ。とにかく、このゲームの主人公はよく死ぬ。一生懸命レベルを上げても、海に落ちればハイそれまでヨ…という具合に、苦労が一瞬で水の泡になってしまうゲームなのだ。でも逆に、こまめにセーブして進めば恐くない。こまめにセーブね！

●落ちたらハマることも！

ゲーム中、落とし穴がいくつかあるが穴によっては、アイテムが落ちている場合もある。かといって、うかつに落ちれば２度も戻れなくなる場合があるのだ！ こうなる前に、落とし穴に落ちるときには道標の台座に「ゲート」を置いてからにすること。

●調べて調べて、調べまくるのだぁ！

「Ⅱ」では、あらゆるところにアイテムが隠れている。樽、がい骨、はては壁の中までにもアイテムはあるのだ。特に壁の中は、アイテムがあることが多い。アヤしい壁は、その周辺を１歩ずつ調べるくらいの気合いが必要だ。



◀風の柱の間で「風の笛」を使うと、このように橋ができる。このような美麗な演出が、あちこちに散りばめられているのだ。

スタート地点付近のMAP



まずゲームが始まったら、なにより先にスタート地点そばの回復の泉でレベル上げの作業をしよう。そうしないと、モンスターのエサになりにいくようなものだぞ。

レベルが上がってまず最初に行くのは、西の灯台。この辺で、「火のクリスタル」と「ブレストプレート」を入手できる。しかし、この辺の突進してくる魚には注意！ ぶつかると、反動で海に落ちてしまうこともあるのだ。海に落ちたら即死だぞ！

またこのMAPには、最初の時点で近づいてはいけないところが２つある。１つめは、巨大イカ。こいつは、近づくと触手ではじき飛ばされてしまう。近づくのは「ボウ」を入手してからにすること。２つめは滝の裏だが、ここには強敵スケルトンがたくさんいるし、「髑髏の鍵」がないと先に進めない。

つまり最初は、あまりウロチョロしないで、さっさと違うMAPに行ったほうがクリアへの早道なのだ。

●このＭＡＰで入手できるモノ

装備：ダガー、ショートソード、モーニングスター×２、ナイトソード、バスタードソード、ブレストプレート、レザーシールド、アイアンマスク。

アイテム：神殿の鍵、海賊の地図、星のゲート、竜の石、髑髏の鍵、水晶の瓶×２、火のクリスタル、風のクリスタル、水のクリスタル。

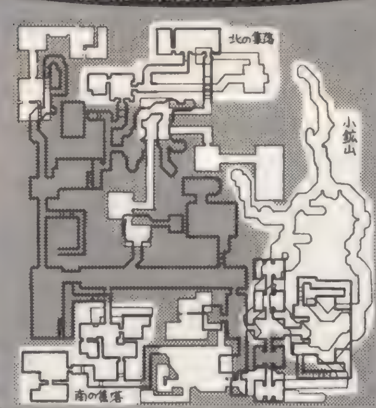


まんが／新凜　りるひな

はじめてクエスト

列車は夜の街を走り抜けていく。寒い冬の風が窓ガラスに当たって落ちる。ゴォゴォという唸りが幾重にも重なって耳の奥で反響する。お姉さんが窓に息を吹きかけ、「好き」と小さく指を動かした。「まるで銀河に旅立ってしまいそうな夜だなぁ」「そうね。ポリゴンの体を求めて貴方と旅をしたあの頃の様に」（：39Pへ）

北と南の集落付近のMAP



このMAPには、アイテムを交換してくれる重要人物、ファイがいる。交換してくれるアイテムは…1シースの像 ･月のゲート、2水晶の瓶×3 ･風の笛、3水晶の瓶×3 ･教王の地図…と、このようになっている。なぜ、アイテムの前に番号をふったかいうと、この順番でしかアイテムを交換してくれないからなのだ。

このMAPで、まず最初に行くのは北の集落。ここには、道具屋のアルがいる。ここで薬草をいくつか買っておこう。まあ、南の集落の道具屋でも薬草は買えるが、こちらのほうが値段が安い。別に効果は同じなので、安いほうを買っておくのが正しい冒険者。

薬草を買ったら、次は南の集落だ。ここで、鍵屋のウォズから「銀の鍵」と「金の鍵」を買うことができる。しかし、これらは別に無理して購入する必要はない。欲しい人だけ買うようにしよう。ちなみに鍵の複製もココで作れるぞ。普通は必要ないけど…。

そして最後に小鉱山の探索に入ろう。ここには、いくつか隠し部屋もあるので探索はくまなくしておくことだ。

●このMAPで入手できるモノ

装備：ショートソード、モーニングスター、ダガー、ナイトヘルム、アイアンブーツ、メレル・ウルの鎧。

アイテム：月のゲート、風の笛、教王の地図、月の鍵、星の鍵、僧兵の鍵×6、牢の鍵、竜の石、光のクリスタル×2、土のクリスタル×2。

巨大アリの巣のMAP

このMAPでは、アリの巣の探索が主になる。だが、アリの巣に入る前に、第2詰所の中で「ボウ」を入手しておくこと。なぜかというと、アリの弱点は「矢」なので、ボウがないと非常にツラいからだ。当然だが、ボウがないと矢は撃てないぞ。

このアリの巣は、当たり前だがアリがウジャウジャいる。アリを1体1体、ボウで倒していたらすぐに矢が無くなってしまう。ある程度は、他の武器で倒すように！　そしてここの奥には、ここのボス、女王アリがいる。ボスは、少し離れた位置で矢を撃てばラクに倒せるぞ。こいつを倒せば、奥にサンドルがいるのだ。

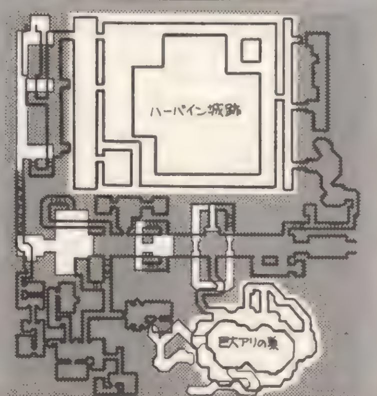
サンドルを助けると、今まで中に入れなかった集落に入れるようになる。この中には、水晶とアイテムを交換してくれる店もあるのだ。ここは当然「水晶の瓶」と交換したほうが賢い選択。

この集落に行ったら、次はハーパイン3世の城跡に入ろう。ここでも、アイテムがいろいろ見つかるぞ。また、風の柱があるのにも注目。「風の笛」を入手したら、もう1度ここに戻ろう。

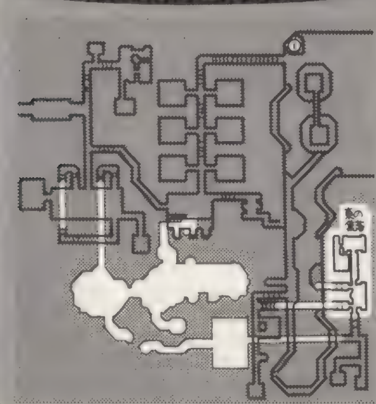
●このMAPで入手できるモノ

装備：ボウ、バトルハンマー、ダガー、ナイトプレート、ナイトヘルム、メレル・ウルの盾、グレートヘルム。

アイテム：幻の杖×2、僧兵の鍵×2、海賊の鍵、真理の鏡、水晶の瓶、光波の指輪、太陽の鍵、神殿の鍵、水のクリスタル、風のクリスタル×2、土のクリスタル。



東の集落付近のMAP



ここには、いきなり金色の水が涌いている回復の泉があるので探索がラクチン！……まあ、人によっては最初は使えないけど。

このMAPでは、まずは地下の兵士の墓場に行こう。ここでは、2つに1つの部屋の割合でアイテムが入手できるぞ。

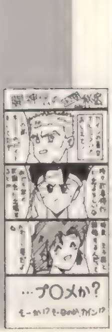
次に一般市民の墓場を通って、海のほうへ。そして、この近くの家を調べれば「シースの像」、そして「戦士の絵」が飾ってあるのを発見できるのだ。また、この近くの橋から下に飛び降りたところにある小部屋にも「シースの像」がある。

こうして、海を一通り探索し終わったら、一般市民の墓場に戻り、本格的に探索を行う。それが終わったら、いよいよ井戸の中に入っていくのだ。ただし、道標の台座にゲートを置いてから入らないと戻ってこれないから注意！　この井戸の中には、エルフの墓場がある。ここでは、重点的に墓石を調べていくと、いろいろアイテムが見つかるぞ。また、1つの井戸だけを調べるのではなく、全部を飛び降りて調べることも絶対必要だ。

●このMAPで入手できるモノ

装備：クレセントアックス、ラージシールド、ルイナスグローブ、ストーンハンド。

アイテム：僧兵の鍵×4、蠍の腕輪、森と霧の魔除け、シースの像、シースの涙、魔導士の鍵、水晶堀りの地図、ささやきの鐘、火のクリスタル、水のクリスタル。



まんが／千葉県　小泉英夫

はじめてクエスト

姉弟の両親の場合、まずは父親が死亡した。父親は貴族の下で警護長を務める剛の者だったが、酔っぱらった末に乱闘に巻き込まれたということだった。事故で死んだとばかり思っていた父親が、何か情報を知ってしまったばかりに、謀略によって殺されたという真実が判明したのはそれから7年後のことだった。(：42Pへ)

大鉱山のあるMAP

このMAPは、ほとんどが大鉱山の探索になっている。そして、この大鉱山に向かうには、トロッコに乗っていかなくてはいけない。このトロッコがクセモノ!! これに乗っているときに攻撃を受けてしまうと、なんとトロッコから落ちて死んでしまうのだ！ トロッコに乗る前は、必ずセーブしてからにすること。

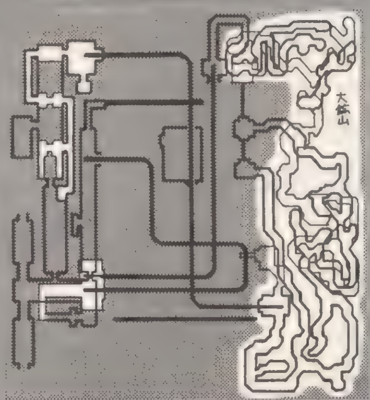
この一触即発のトロッコに乗って大鉱山に行く途中、僧兵がいる場所がある。この場所に降りると、クリスタルなどが入手できるのだ。しかし、この場所に降りるとトロッコには戻れない。例によって、道標の台座にゲートを置いてから来ること。

そしていよいよ大鉱山だが、いくつかの洞くつで構成されているので、かなりの長期戦になる。ポイントとして、まず暗闇の洞くつは「ライト」を使って探索し、アイテムを見つけていく。次に毒の洞くつだが、ここには死亡寸前のジジの父親がいる。しかし、父親の前で「シースの像」を使えば元気になってくれるぞ。最後に、地霊の洞くつを抜けてエルフの洞くつに行き、重要アイテムの「エルフの鍵」をGETすれば探索は完了だ！ またここの壁には「アルバレスト」もある。ついでにGETしておこう。

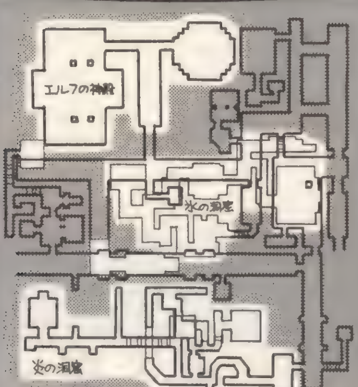
●このMAPで入手できるモノ

装備：アルバレスト、シルバーアーム、深淵の鎧。

アイテム：僧兵の鍵×3、幻の杖、蠍の腕輪、真理の鏡、国王の鍵、地霊の指輪、エルフの鍵、土のクリスタル、光のクリスタル。



氷と炎の洞くつのMAP



まず、このMAPの中枢に入るためには「風の笛」で、橋を作ることが必要。ここに来るのは、MAP2で笛を入手してからだ。

このMAPでは、まず氷の洞くつで炎に強い装備を入手しよう。この氷の洞くつのボスを倒すと道が開けるが、これはあと回し。装備を整えたら、次に炎の洞くつに行く。ここで、氷の洞くつで入手した装備が役に立つのだ。まあ別に、どちらの洞くつを先に探索してもいいんだけど、この方法がビギナーにはラクなハズ。

さて、このMAPで一番重要なのがエルフの神殿。神殿に入るためには、「神殿の鍵」2個をダイヤルに1つずつハメ込んで、コードを合わせればよい。このコードは、MAP4にあった「戦士の絵」だ。つまり、この絵に書いてある盾の絵柄が……これ以上はナイショ(笑)。また、違うダイヤルで扉を開こうとすると、地下に落ちるが、ここにもアイテムが豊富に隠されているのだ。

●このMAPで入手できるアイテム

装備：アイスブレード、アルバレスト、フレイムソード、アイスアーマー、アイアングローブ、ブラッドクラウン、クリスタルガード、メレル・ウルの剣、メレル・ウルの兜、ルイナスブーツ、デスウォーカー。

アイテム：幻の杖僧兵の鍵×2、水晶の瓶×3、シースの像、メレル・ウルの腕輪、ダーククリスタル、光波の指輪、太陽のゲート、火のクリスタル、風のクリスタル。

闘技場のあるMAP

「探索する」という意味では、ここが事実上の最後のMAPだ。まずは、天井の鉄球を止めるため、スイッチを切ることから始めよう。全部のスイッチを切ったら、次は巨人に会いにいく。この巨人に会いにいく途中の道は、ダッシュして進まないと、マグマに落ちて死んでしまうので注意しよう。

次はいよいよ闘技場内部へ。しかし1度内部に入ったら、教王を倒すまで2度と外に出られない！ 入る前に必ずセーブだ。

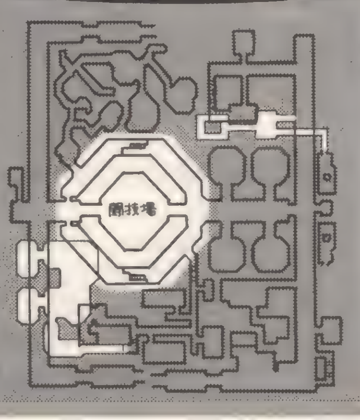
そして闘技場で教王と戦うためには、1体ずつ計4体のモンスターを倒さなくてはならない。もし途中でやられれば、1体めからやり直しとなるぞ。この4体を見事倒したら、いよいよ教王との対決だ。教王は、人間だがメチャクチャ強いので心してかかること。この教王を倒せば、奥の扉が開くようになるのだ。また、「ダークスレイヤー」を盗まれた場合のみ、ここで取り返せるぞ。

さらに、この近くには「I」で出会った妖精がいるぞ。「ダークスレイヤー」を持っていればなんとMAP2、3、4の「その資格はない」扉が開けることができるぞ！

●このMAPで入手できるアイテム

装備：ナイトソード、ダークスレイヤー、デーモンハンド、スカルシールド、雷撃の兜。

アイテム：僧兵の鍵×2、水晶の瓶×2、森と霧の魔除け、一つ目巨人の首輪、火のクリスタル、光のクリスタル。





まんが／埼玉県 TIAX

はじめてクエスト

フル装備とはこのことだ！ っていうくらいレーザー、オプション、ミサイル……オレのカラダは世界一！ って感じなのであ～る。うっひょー上上下下左右左右 ×のコマンド知ってて良かったぁ！ あとタイトル画面でセレクト○×○×△で無敵にもしといた方が良かったかなぁ。うぉっ！ め、目の前に！ （：20Pへ）

BOXER'S ROAD

●発売日／'95年9月8日●価格／¥5,800
●メーカー／NEW
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（7ブロック）

世界チャンピオンへの階段をかけ上がろう!

育成編 トレーニングとパラメータの関係を理解せよ!

行なうトレーニングによっては、パラメータが上がるだけでなく下がってしまうものもある。それぞれのトレーニングによるパラメータ変化は右の表のようになっているので、トレーニングメニューを組むときには、なるべく効果が相殺するものを同時に行うことがないように気をつけよう。そして、トレーニングの実行中には必ず注意しておかなければいけないのが疲労度のたまりかた。疲労度のゲージが黄色の状態ではトレーニングの効率が低下し、赤の状態でトレーニングすると、オーバーワークでパラメータが下がってしまう。疲労度が増えすぎる前に、休養日を入れていくことが大切だ。

	LIFE	ENDUR ANCE	RUSH STR.	STM RATE	FT. WORKSP.	SWAY SP.	PUNCH SP.	SHARP POWER	HEAVY POWER	TECHNIC	TIRED	WEIGHT
ロープスキッピング				▲▲	▲▲						▲▲	▼▼▼
腹筋		▲				▲▲▲	▼▼				▲▲▲	▼▼
ウェイトリフティング			▼▼				▼▼▼		▲▲▲		▲▲▲▲	▲▲▲
ロードワーク	▲▲			▲▲	▲▲			▼	▲		▲▲▲▲	▼▼▼▼▼▼
パンチングボール							▲▲▲		▼▼▼		▲▲▲	▼▼▼
シャドウ			▲▲			▲				▲▲▲	▲▲▲▲	▼▼▼▼▼▼
サンドバッグ					▼▼		▼▼	▲▲▲			▲▲▲	▼▼▼
メディシングボール	▼▼	▲▲▲▲▲▲									▲▲▲▲▲▲	▼▼▼
ミット			▲▲▲				▲▲	▼▼		▲▲▲	▲▲▲	▼▼▼

◉目的別トレーニングメニュー

トレーニングメニューを組むときには、上でも説明したように、それぞれの効果が相殺しないようにすることと、疲労度に注意することがポイント。いろいろなパラメータをまとめて上げようとしても無理だから、育てたいボクサーのタイプに合わせて、いくつかのパラメータに集中して上げていくようにしたほうがいいぞ。トレーニングの数を増やすと、疲労度の上がり方は単に足し算をした以上に増えてしまう。休養日は、だいたい数週間に一度必要なくらいのトレーニング量を心がけておこう。

スタミナUP!

スタミナレートを上げると、トレーニングの効率もアップする。序盤のうちに優先して上げておこう。

ロープスキッピング ＋ ロードワーク ＋ ミット打ち ＋ メディシングボール

耐久力UP!

ランキングが上がるごとに、相手のパンチ力も上がる。進行に合わせて確実に上げていくことを心がけよう。

メディシングボール ＋ 腹筋 ＋ シャドウ

スピードUP!

このメニューでは、パンチやフットワークのスピードを上げると同時に、シャープパワーも鍛えていくのが目的。

ロープスキッピング ＋ ロードワーク ＋ サンドバッグ ＋ パンチングボール

パワーUP!

ヘビーパワーを上げると、体重も増えていく。パワー型のボクサーは思いきって階級を上げるのもひとつの手だ。

ロープスキッピング ＋ ロードワーク ＋ ウェイトリフティング



まんが／新潟県　りるひな

◉理想的な栄養のとり方は…?

パラメータを上げるには、トレーニングだけでなく、きちんと栄養もとらないとダメ。パワー系を上げるにはタンパク質、スタミナには糖質が必要だ。さらに効率を上げるためには、トレーニングの時間に合わせて食事のメニューを決めていくといい。たとえば、ウェイトリフティングでヘビーパワーを上げるためには、その直前の昼食でタンパク質の多いメニューをとっておくといったぐあいだ。他に気をつけるべき要素としては、パラメータ中の水分の値が低くなってくると、疲労度のたまり方が大きくなるということ。水分は食事の機会ごとに少しずつ、ドリンクで補給しておくようにしよう。

◉計量に失敗しないコツ

このゲームをプレイしていて、誰もが苦労するのが体重を契約ウェイトに合わせるウェイトコントロール。試合の数週間前にセーブしておいて、ウェイトが足りなければ休養日＋食事量UP、オーバーなら絶食やハードトレーニングで無理矢理調整するやり方もあるが、きちんとパラメータを上げて試合に臨むためには、やはり日頃の管理が大切。一週間単位での体重変化を常にチェックして、週に1／2ポンド程度の増減にとどめられる食事＆トレーニングメニューを組み立てておき、試合1～2カ月前から計算して体重を合わせていくのが理想だ。筋力をつけると体重が上がるので、調整期にはスピード系のトレーニングを中心に。

はじめてクエスト

次のアクセス先はかなりの難関だった。自分で言うのもなんだが、これまでに様々な電子犯罪を解決してきた私でなければどうにもならなかっただろう。「このセキュリティはCIAレベルだぞ……中身はなんだ？」そこには各種新聞のデータが集められていた。項目は……（：38Pへ）

試合編　タイプ別の必勝パターンを身につけろ!

ボクサーの育て方は、適当にパラメータを上げていくのではなくて、自分なりに目標とするタイプのイメージを持って育てていくといい。万能型よりも、得意分野を決めておいたほうが戦法を組み立てやすいし、なにより感情移入の度合いが違うぞ。では、代表的なタイプごとの勝ちパターンを解説していこう。まあ、そうそうパターン通りにはいかないものだが、参考にはなるはずだ。

◉判定勝ちを狙う

ゲーム序盤の全パラメータが低いうちは、負けないようにするだけでも精一杯という感じ。こういうときはじっと耐えて、少々セコい戦法で、堅実に試合をこなしていこう。

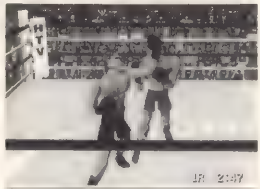
まず基本は、斜め前に進む感じで相手の側面に回り込んでいく。こうしてつねに動きながら、相手がパンチを空振りするのを待ち、そのスキにジャブを1発入れては、また回り込むように動くという行動をとり続けるのだ。これで大きなミスを犯さない限りは、判定勝ちをいただけるはず。この場合は、1～2発いいのが入っても欲張らずに、あくまでもこの消極的な戦法に徹することが必要だ。新人王戦くらいまでは通用するぞ。



▶この位置関係をキープすれば、相手のパンチはなかなか当たらない。

◉スピードで勝負する!

スピードタイプで行くなら、パンチスピードとフットワーク、そしてシャープパワーを重点的に鍛えておこう。判定狙いの戦法と同じく、相手のまわりを回るように動き続け、空振りなどのスキに素早いパンチの連打を入れていくのだ。シャープパワーを生かしてダウンを取るためには、頭部へのフックが有効だぞ。このタイプでプレイするには、相手のスキを見つけたら迷わず攻撃に移る判断力と、深追いはせずに、数発パンチを入れたらまた足を使って動き回る慎重さが必要だ。



▲相手が下がっても追わずに、常にリング中央で戦おう。

◉パワーで叩きふせる!

ヘビーパワーをしっかり上げてカンペキなＫＯ勝ちを目指したいなら、打ち合いに負けないためにエンデュランスとラッシュスタミナを十分に鍛えておくこと。相手のボディーを狙うためにはスウェースピードも必要だ。試合が始まったら、まずは手を出さずにガードを固めながら前進。左右に逃げられないように相手の動きを良くみながら、コーナーへと追いつめていこう。相手の退路をふさいだら、いよいよ攻撃開始。スウェーを使って上下にパンチを散らしながら、イッキにたたみかけるのだ。



▲ボディーへの攻撃は、フックでわき腹を叩くのがいちばん効くぞ。

知識編　知って得するワンポイント

◉当たりどころによるパンチの効果の違い

パンチがヒットして有効な部分は、頭、胸、腹の3つに分けられる。頭部へのダメージはスウェー、パンチのスピードを低下させ、腹へのダメージはフットワークを鈍らせるといった効果がある。相手のタイプによって、集中攻撃する場所を変えていくことも有効な戦法だ。もちろん、これは自分も同じだから、ガードはしっかり固めておこう。



▲相手のガードもよく見て、意識して打ち分けよう。

◉必殺ブローを身につけるためには

強力な必殺ブローは、パラメータが一定の条件を満たしたときに、会長が伝授してくれて打てるようになる。その条件は右の通り。条件中のパワーというのはシャープパワーとヘビーパワーの平均をとった値だ。これらを修得するためには、カエルアッパーはともかく、他はどれもかなり高いパラメータが要求される。効率よく覚えるには、テクニックを上げるためのシャドウ、ミット打ちを欠かさずに、パンチスピード、シャープパワーを十分に上げてから、ヘビーパワーを上げていくといいぞ。

■コークスクリュー
テクニック10000以上、パワー16000以上、パンチスピード15000以上

■ガゼルパンチ
テクニック15000以上、パワー13000以上、パンチスピード20000以上

■カエルアッパー
テクニック8000以上、パワー8000以下

■コンビネーションブロー
テクニック2000以上、フットワークＳＰ28000以上、パンチＳＰ28000以上

◉挑発の効果

Ｌ２ボタンと方向キーで出せるのが、プロボークと呼ばれる挑発ポーズ。これを出すと自分の体力がわずかに回復するのだ。でもホントにちょっぴりなので、スキだらけの挑発を出す危険には見合わないと思われるぞ。

◉パンチを連打する

通常、パンチを1発打ったあとは、その腕が元の構えに戻るまで次のパンチは打てない。しかし、パンチが当たった（ガードされていてもＯＫ）ときに逆の腕でパンチを繰り出す場合にかぎって、腕の戻りを待たずに、素早く次のパンチを打つことができるのだ。パンチを連打するときには左右交互に。このことは必ず覚えておこう。

◉引退＆ゲームオーバーの条件

プレイヤーの選択による引退の他、強制引退のケースがいくつかある。37才でチャンピオンになっていない、37才をすぎて防衛に失敗、チャンピオンのまま67才の誕生日を迎えた時がそうだ。プロテストで6回不合格になる、デビュー後5回連続でＫＯ負け、ランキング最下位で負けてしまうといった場合には、エンディングも見られないバッドエンドに。



まんが／神奈川県　多峯竜

はじめてクエスト

「しかし、見れば見るほど有名代議士の奥様の部屋らしくないな……ん？」部屋の中央にパソコンが設置してあった。かなり高性能機種である。スイッチを入れる。「奥さんは代議士の事務計算なんかを全て1人で処理してたらしいわよ。警察がデータを見たけど、何も怪しいところは無かったって」（：33Pへ）

アクアノートの休日

●発売日／'95年6月30日●価格／¥5,800
●メーカー／アートディンク
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（4ブロック）

アクアノートを愛する人に捧げる、海底散歩の徹底ガイド

コミュニケーションをとって魚たちと仲良しになろう

「アクアノートの休日」このゲームは海底を心ゆくまで散歩する、そんなゲームである。海中には様々な生物がたわむれていて、音を通して彼らとコミュニケーションをとることもできる。うまくコミュニケーションをとると友達になってくれるので、4つの音のどれに好意的な反応を示すかアレコレと試してみよう。また、その探索の折には、誰にも知られることなく眠り続けていた遺跡に巡り合うこともある。そんな数々の神秘的な出会いを、君はもう全て体験できただろうか。まだ、アクアノートの全てを知り尽くしていない人のために、総まとめの探索ガイドをお届けすることにしよう。さぁこれを参考にして、紺碧の海へ今一度旅立とうではないか…！

◉喜んでいるの？怒っているの？

こちらから発した音に対しては、魚たちはダンスなどで応えてくれるので、コミュニケーションが成功したかどうかは一目で分かる。でも、中には喜んでいるのか嫌がっているのか、よく分からない生物もいるので注意しよう。

例えば、タコはL1ボタンを押すとプクーと頭を膨らます。また、カブトガニはR2ボタンでひっくり返ってしまうし、ヤドカリはR1ボタンで引っ込んでしまう。これらは一見すると怒っているようだけれど、全てコミュニケーションがとれた時の好意的なダンスなのだ。覚えておこう。



▲得体の知れない雰囲気を持つタコは反応も分かりにくいのだ。



▼友達になるとひっくり返ってしまうカブトガニ君。

◉クジラ君と友だちになるには？

クジラ類はR1ボタンの音が好みだけれど、普通にアプローチしても仲良くなれないのだ。まず、適度に接近したら停止して、R1ボタンを鳴らそう。離れてしまっても、その場所を動いてはいけない（方向転換はOK）。しばらくすると、また戻ってくるので、R1ボタンを鳴らし、後はこれを繰り返そう。体を横に回転させたらコミュニケーション成功だ。



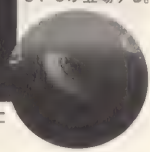
▶クジラ類とコミュニケーションをとる時には根気が必要。

◉白イルカ君のヒミツ

白イルカ君はスタート地点から西の方の特定の場所に、ただ一匹だけ生息している。好きな音はL1ボタンなので、出会ったらうまくコミュニケーションをとって、ぜひとも仲良くなっておこう。友達になれた時のカワイイしぐさは必見なのだ。この白イルカ君は、一度友達になると、どこまでもホリディ号についてくる（一度白イルカ君と仲良くなれば、接触しても嫌われることはないぞ）。また、白イルカ君と友達になった後、どこからともなく謎のUFOが現れて、ホリディ号を観察しているかのような動きを見せてくれる。



▲とにかくかわいい白イルカ。一度仲良しになると、どこまでもついてくるぞ。



▼白イルカと仲良くなると、なぜかUFOが登場する。

◉イッカクとは？

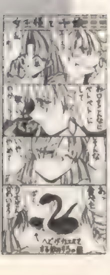
このゲームには、100種類を越える魚介類が元気に そして優雅に泳ぎまわっている。緑色のタコなど、なかなかお目にかかれない生物も多いが、その中でも珍獣中の珍獣と呼ばれるのが〝イッカク〟だ。この魚は、名の通り一本の角があって、茶色の体に斑点があるのが特徴になっている（角にギザギザがあるのはノコギリエイで、イッカクとは別の生物だぞ）。これを見つけられた時には、アクアノートにおける最大の謎を究めたと言ってもいいだろう。興味がある人は、ぜひがんばって探してみよう。

魚礁を大きくしよう

アクアノートの海域には、自分だけの漁礁を作ることもできる。漁礁には、赤・青・黄の3色のブロックを配置できるのだけれど、並べ方には明解な攻略法などが設けられている訳ではないので、好きなように設計してくれて構わない。ただし、魚介類たちは自分の体の色と似た色のブロックに集まってくる習性があるようなので、様々な色を織り混ぜて作った方がいいだろう。設置個数にも制限があるけれども、基本的に航行距離を増やすごとに設置可能なブロック数も増えていく。コミュニケーションがとれて仲良くなれた魚は漁礁に遊びにきてくれるので、作るたびに愛着も強くなり、楽しさが増してくる。ちなみに、漁礁がいっぱいになると、ちょっとしたご褒美が用意されているので、がんばってみよう。



▲魚礁を作りはじめたところ。さぁ、どんな感じにしようかな？



まんが／埼玉県 TMねっと

はじめてクエスト

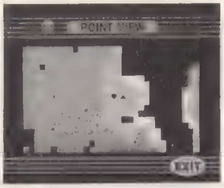
「あ、1回ですね、なんかミスったらしくて稚野さんの所から変なメールが届いたんですよ。新聞の記事をスキャンしてデータ化したヤツ。確か……なんかの刑事事件の記事だったような……？ 危ないなぁって思った記憶があるから。でも、内緒ですよ。稚野さんに関する情報を流すのは会社で禁止されてるんで」（：97Pへ）

海底に静かに眠る全オブジェクトを大紹介

右の表は、〝POINT VIEW〟画面における、スタート地点（海底基地）を中心とした〝オブジェクトの眠っている座標〟を表している。これを参考にすれば、手元でおおまかな場所が割り出せるので、未発見オブジェクトの探索に役立ててほしい。

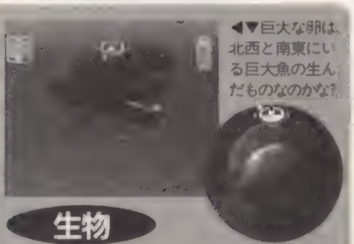
生物:北の巨大魚	西−77	北−92	化石:恐竜の頭骨	西−63	南−116
生物:南の巨大魚	東−110	南−122	化石:古代の魚	西−104	南−18
生物:謎の巨大な卵	東−14	北−74	化石:アンモナイト	西−99	南−104
残骸:沈没船	東−43	北−74	化石:謎の足跡	西−97	南−104
残骸:幽霊船	東−44	北−21	遺跡:不思議な祭壇	東−83	南−105
残骸:ピンクのツボ	西−92	南−34	遺跡:ピラミッド群	西−51	北−42
地形:サンゴの庭園	西−104	北−58	遺跡:ギリシャ神殿	西−122	南−129
地形:人面岩	西−22	南−44	遺跡:4本の石柱	西−80	北−16
地形:乗っかり岩	西−56	南−14	遺跡:万里の長城	東−60	南−40
地形:3つ子岩	東−32	南−84	遺跡:石の水道橋	東−34	南−60
地形:4つ子岩	西−76	南−52	遺跡:謎の寺院	東−98	北−100
地形:5つ子岩	東−80	北−33	遺跡:巨大立体迷路	東−91	南−7

ココでチェック



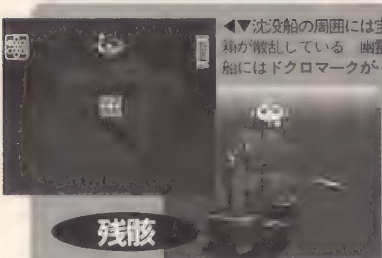
◀この画面で三角印が付いているところが海底基地になる。ここを基点に場所を割り出そう。

生物



◀▼巨大な卵は、北西と南東にいる巨大魚の生んだものなのかな？

残骸

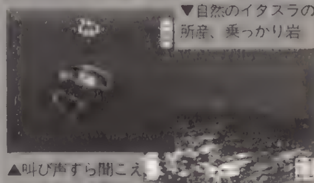


◀▼沈没船の周囲には宝箱が散乱している。幽霊船にはドクロマークが…

地形

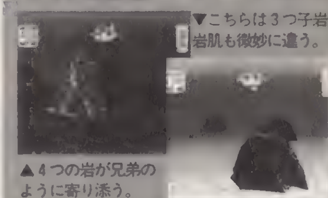


▶偶然とは思えない美しさでサンゴが並んでいる。誰が整備したのかな？



▼自然のイタズラの所産、乗っかり岩

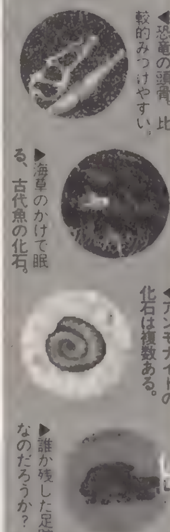
▲叫び声すら聞こえてきそうな人面岩。



▼こちらは3つ子岩。岩肌も微妙に違う。

▲4つの岩が兄弟のように寄り添う。

化石



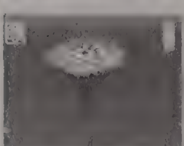
◀恐竜の頭骨。比較的みつけやすい。

▶海草のかげて眠る、古代魚の化石。

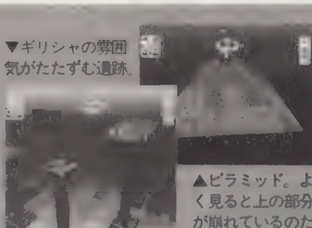
◀アンモナイトの化石は複数ある。

▶誰か残した足跡なのだろうか？

遺跡



◀てっぺんに模様の描かれた祭壇

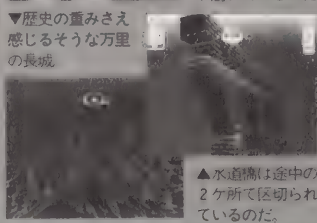


▼ギリシャの雰囲気がたたずむ遺跡。

▲ピラミッド。よく見ると上の部分が崩れているのだ。



▲風化しかけている4本の石柱いつ沈んだのだろう。

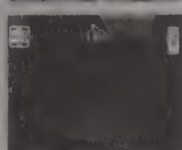


▼歴史の重みさえ感じるそうな万里の長城

▲水道橋は途中の2ケ所で区切られているのだ。



▲何の目的で作られたのかも分からない寺院。荘厳な雰囲気をかもし出している。



◀巨大迷路の内部には、謎の模様が描かれているぞ



まんが／栃木県　ちうこや

はじめてクエスト

悪行で財産を得ていただけあって、貴族の屋敷には様々な宝物が蓄えられていた。中でも魔法で封印された宝石箱や書類入れなど、パスワードを知らない限り、本人以外は決して開けることの出来ないシロモノが多かった。1〜100桁の数字を組み合わせた膨大な数のパスワードなど、本人以外にわかるはずがない。（：29Pへ）

A.Ⅳ.EVOLUTION GLOBAL

●発売日／'95年11月22日●価格／¥6,800
●メーカー／アートディンク
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／マウス
●メモリーカード／可能（14ブロック）

疾風怒涛!!『A.Ⅳ.G』の損しない経営方法!

前作と「G」の違いは、ゲームの処理が速くなり、いろんな国で遊べるようになったこと。しかし、そのほかにも難易度がかなり高くなっているのも違う点だ。ここでは、その高い難易度にも対応できるテクニックを学んでいこう。これで「A.Ⅳ.G」マスターになれるぞ。



◀この「車窓モード」も、電車のスピードが速くなって、見た目がさらにすごくなったのだ！

◉電車だけでは儲からないぞ!

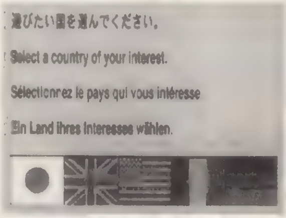
このゲームの目的を簡単に言うと「電車やバスを経営しながら街を発展させようよ！」というものだ。

しかし人によっては、「今回の「G」で、いちばん儲かるのは鉄道じゃ！」と言うくらい、今回は収入を得るのが難しくなっている。だからと言って、子会社をうまく経営していかないと到底目標金額には届かないのだ！

そこで、ここでは会社経営でうまく黒字を出すための秘訣を伝授していく。黒字を出したい人は必見だぞ！

①「最高速モード」は黒字のときのみ！
②バスは、すべて撤去して経営しない。
③電車は環状線のみを作っていく。
④同じ子会社を1区画に乱立させない。
⑤株は絶対に手を出さない。
⑥毎年の税金を計算して、経営していく。
⑦借金は、ホントに困ったときだけ！
⑧遊びの物件は、絶対に建てない。
⑨使う電車は「AR4」のみ！
⑩マイナスの子会社は、撤去か売却！

これら10項目をしっかり守ってプレイすれば、絶対に黒字経営になるぞ。しかし、これだと型にハマりすぎてゲームは楽しめない、という人はお好きにどうぞ（笑）。



▲今回は、プレイする国を5カ国から選べるのが最大の特徴となっている。



▲どのプレイヤーも、ゲーム中いちばん見ると思われる、不景気宣告画面。

儲かる子会社ベスト3

第1位　デパート



今回、この子会社が会社経営の要となるハズ。しかし平日は、意外とマイナスの収益になることが多いが、休日の収益はナンバー1だ。もちろんある程度、街が発展してから建てるのは当たり前だぞ。

第2位　マンション



序盤は人口を増やすための子会社、中盤からは貴重な収入源となるのがこの子会社。別荘を建てるくらいなら、最初からコレを建てたほうが後々のためだ。しかし、あまり1区画に乱立させるとマイナスになるので注意。

第3位　貸しビル



今回は、この子会社を建てるまでが大変。建てられれば確実に儲かるのだが、使用する資材と資金を考えると、やはりデパートで小金を稼いだほうがいいかも？　この子会社も、1区画に乱立させないように！

損する子会社ワースト3

第1位　飛行場



この子会社は、使用する資材も資金もスペースもハンパじゃない。それで儲かるかと言えば、儲からないというコマッタちゃん。今回これを建てるのは、かなり勇気がいる作業だ。それだけ絶対に儲からないということ。

第2位　新幹線・リニア計画



これは、もう人に自慢するだけの子会社でしかない。しかも線路が特別製で、1度敷設したら2度と撤去できないぞ。この子会社は資材は必要ないが、資金は2,000億円以上必要。それでもアナタは建てますか？

第3位　タワー



この「G」では、プレイする国によってタワーのグラフィックが変わる。しかし、損する子会社ということは前作と変わりがないぞ。これを建てれる余裕があったら、貸しビルを建てたほうが何千倍も得なのだ。



まんが／宮城県　たかし

はじめてクエスト

宮田誠三は元々この辺一体を治める地主の家系に生まれた。地に着いた政治をスローガンに、地元を選挙基盤としてここ30年近く当選し続けている　資料館にはこの辺一体に関する最近の資料もふんだんに揃えてあった。金にまみれた政治家業には珍しくこれまで1度も、黒いウワサが無い清廉潔白を売りにしていた。（：62Pへ）

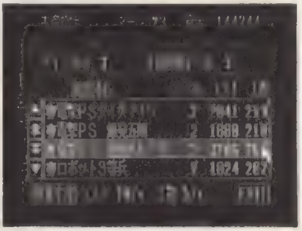
Carnage Heart
カルネージハート

●発売日／'95年12月 8日●価格／¥6,800
●メーカー／アートディンク
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（5ブロック）

最強の機動兵器を作るのはタイヘンなのだぁ!

このゲームは、プレイヤーが軍の指揮官となり、戦略から兵器の設計まで気を配りながら自軍を勝利に導いていくというモノ。しかしまず1番重要なのは、なんと言っても強い機動兵器を作ること。

強い機動兵器を作るためには2つある。1つは、エンジンなどのパーツを組み合わせ、強い機体を作ること。2つめは、強い戦闘プログラムを組むこと。どちらも重要だが、後者がこのゲームでは大切な要素。機体や目的によってプログラムを変える必要もあるし、このプログラム1つで、機体の基本性能差もカバーできるのだ。しかし、最初からうまいプログラムは組めないので、まずは既製のプログラムをイジることから始めよう。これだけでもだいぶ性能が変わるハズだ。



▶強い機動兵器を作る！　これが最大の目標だ。作った機動兵器は、友だちと対戦ができるぞ。

ソフトウェアで強さが決まる

このゲームでは、ソフトウェアの戦闘プログラム1つで機動兵器の強さがまるで変わってしまう。しかし、ソコにこのゲームの楽しさがあるのだ。人によっては、これしかやってない人もいる(笑)。そこで、ここでは初心者の為に戦闘プログラムの作り方のコツを伝授しよう。

戦闘プログラムは、いろんな機能のチップを組み合わせて作るが、ここで気を付けたいのが矢印。この矢印は赤と緑があるが、赤は条件を満たしたとき、緑は満たしてないときだ。さらに矢印の向きには注意！　この向き1つでプログラム全部に影響してしまう。プログラムは、左上から始まり右下で終わる永久ループ。これを考えてチップを配置していかなくてはダメだ。最初は、紙にプログラムを書きながら、基本的なチップのみで構成していったほうがいいかも。

戦略室

部隊を編成して攻撃命令を出したり、設計した機動兵器の生産ができるのがココ。また、工場のライン数を増やしたり、生産力増強もできるぞ。

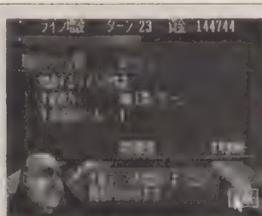
●出撃
編成した部隊に、「敵基地攻撃」「基地防衛」などの命令ができる。

●部隊編成
生産された機動兵器を部隊編成する。それぞれの役割りを決めておこう。

●機体修理
戦闘で傷ついた機動兵器を修理する。最初は使用頻度がチト低いかも。

●生産工場
設計した機動兵器の生産や、工場の増強をする。当然、資金はかかるぞ。

●情報表示
自軍の部隊や基地の状況を表示。このゲームでは見なくても大丈夫？



▲工場は、生産ライン数、生産力増強が可能。ラインは、3つは欲しいトコ。

技術取引

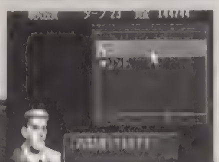
ゲーム中いちばん使用頻度の高いのが、この技術取引。ここでは特色ある6つのメーカーと、いろいろな取引ができるのだ。また、情報も聞けることもあるぞ。

●兵器設計図購入
各メーカーにある設計図を購入できる。設計図は、メーカーごとに違うのだ。

●研究投資
各メーカーが研究している兵器に投資ができる。投資は1ターンで何回でもできるが、あんまり意味はない。

●最適化依頼
プレイヤーが持っている設計図を、数ターンかけて改良してくれる。資金を節約したいときには、ありがたい。

●情報収集
メーカーから良い話が聞ける。でも、それはまれ(笑)。



▲設計図は、研究投資すれば増えていくぞ！



◀最適化は、少ない費用でパワーアップできる。

機体設計室

購入した設計図を元に、ハードやソフトプログラムを組むゲームの核だ。

●カード選択
28枚ある戦闘プログラムを選択。カードはそれぞれ名前が付けられるぞ。

●ハードウェア
購入した設計図から機体、エンジンなどを設定して機動兵器を作る。

●ソフトウェア
ハードウェアで設定した機体を、動かすプログラムを作る。くわしくは、上の「ソフトウェアで強さが決まる」を参考に…。

●能力テスト
戦闘シミュレーションを行う。結果が満足したならば「検査完了」。いかないなら「再検討」でもう1度だ。ここで検査完了を実行すると、そのカードは「マスターカード」となり、手が加えられなくなるので要注意！



▲このソフトウェア開発か、主となる。ゲーム中、9割はココにいるハズだ



まんが／毛の雲

はじめてクエスト

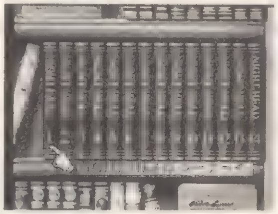
主人公たちは、新たなカードを翻訳してくれそうな人物を求めて様々な街や村を歩き回る　手がかりは全くないが、セーブのため偶然話しかけた旅立ちの村の神父が翻訳をかってでてくれた「これは……現代の言語にすると「22、9×3、9×3」という意味ですねぇ。文章というより単純な単語の羅列ですな」（：59Pへ）

NIGHT HEAD
―ザ・ラビリンス―

●発売日／'95年11月10日●価格／¥5,800
●メーカー／フジテレビ・ポニーキャニオン・ホリプロ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

真のエンディングを見るためのポイント紹介

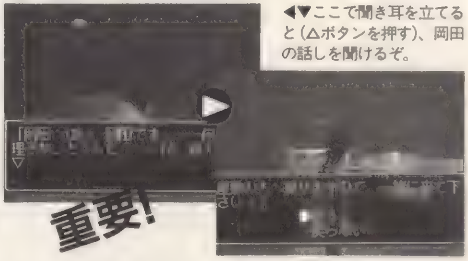
深夜TVドラマとしては記録的な高視聴率を誇り、映画化までされた大人気サイコドラマをゲーム化した『NIGHT　HEAD』。このゲームはマルチエンディングを採用したAVGで、真のエンディングを見た後に出るパスワードを使えば、「NIGHT　HEADファンクラブ」ですべてのムービーを見ることができるようになる。だが、ゲームの目的がハッキリとしていない上に、適当にプレイしていてもエンディングを迎えることができてしまうので、真のエンディングを見るのは1回や2回のプレイではまず無理だろう。そこで今回は真のエンディングを迎えるための重要なポイントを順を追って紹介して行こう。このポイントを押さえれば、誰でもバッチリだぞ。さっそくチャレンジしてみよう！



◀ゲームの舞台となっているのは霧原兄弟が暮らしていた御厨研究所なのだ。

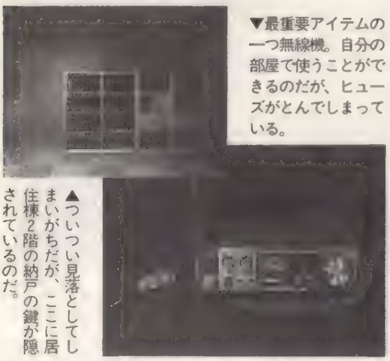
ポイント1◉研究室での選択に気をつけろ

まず第1のポイントは食事の後に岡田に誘われて研究棟1階の研究室でゲームをする場面だ。ここでミニゲームを終えてアイテムを貰うと（アイテムはどちらを貰ってもいい）、電話が鳴り出して岡田がいなくなるので、後ろを向いてみよう。すると画面にビックリマークが表示される。それは知っていても、この後どうしていいのかわからなかった人も多いんじゃないかな？　ここでは聞き耳を立てて（△ボタンを押す）、岡田と麻理子の会話を盗み聞きするのだ。すると誰かが研究所内に侵入していることがわかる。そして岡田が電話を終えて戻ってきたら、一緒に住居棟に戻ろうと言ってくるので素直にそれに従おう。つい研究棟に残るを選択してしまいがちなので十分に注意しよう。



◀▼ここで聞き耳を立てると（△ボタンを押す）、岡田の話しを聞けるぞ。

ポイント2◉研究所内を歩き回り、アイテムを入手しろ!



▼最重要アイテムの一つ無線機。自分の部屋で使うことができるのだが、ヒューズがとんでしまっている。

▲ついつい見落としてしまいがちだが、ここに居住棟2階の納戸の鍵が隠されているのだ。

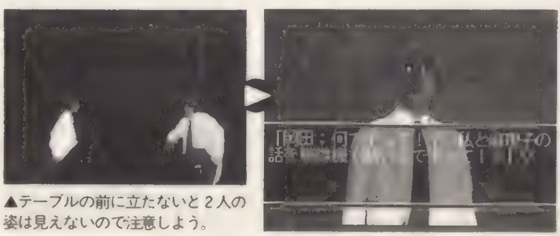
住居棟に戻ってきたら、今度は研究所内を探索してアイテムを探し回ることになる。右に入手できるアイテムを一覧にしておいたので参考にして欲しい。ただし、馬の鍵とピエロの人形は岡田とのミニゲームの時にどちらか一つしか貰うことができないが、どちらを貰っても問題はない。またヒューズについてはポイント3で説明するぞ。アイテムの中でも特に重要なのは納戸の鍵と無線機のふたつだ。納戸の鍵は研究棟2階の御厨所長の部屋にあるぞ。詳しい場所については左の写真を見て欲しい。無線機は納戸にあるので鍵さえあれば簡単に手に入るが、必ず自分の部屋で使用して、ヒューズがとんでいることを確認しておくこと。他のアイテムは自力で探してみよう。

アイテムリスト

- 馬の鍵
- ピエロの人形
- 御厨所長の部屋の鍵
- 納戸の鍵
- 単3電池
- 岬老人の離れの鍵
- 麻理子の部屋の鍵
- 古い無線機
- イヤリング左
- 直人の部屋の鍵
- 野球のボール
- ヒューズ

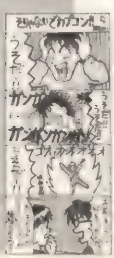
ポイント3◉食堂で岡田と麻理子に会うのだ!

すべてのアイテムを入手し終えたら、岡田と麻理子のいる食堂に行ってみよう。左奥のテーブルで話し込んでいる2人の所に行くと停電が起こり、岡田が様子を見に行くのでそれについていくとヒューズを入手することができる。そしてもう一度無線機を使うと、岡田と麻理子の会話が盗聴されていることがわかるので、2人に教えてあげよう。ここまで来たら後はベッドで眠りにつき、研究所内にいくつもあるビジョンを見て回るだけだ！



▲テーブルの前に立たないと2人の姿は見えないので注意しよう。

◀無線機から2人の会話が聞こえてくる　いったい何故なのか？



まんが／大阪府　叫ぶ竜神

はじめてクエスト

「何よりも命の鼓動が、波動が、振動が観客に伝わらなければ感動は生まれてこない　まず、そのためには何よりもパワーが、ダンスエネルギーの出力が高くなければダメなんだよ。キミはわかっているハズだ」「ああ、確かにわかっているとも！　ボク自身のダンスエネルギー不足を！」（：52Pへ）

REVERTHION

●発売日／'95年12月1日●価格／¥5,800
●メーカー／テクノソフト
●ジャンル／3D・ACT・STG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／不可

蔵武(ツァングゥ)の機動力をフルに使って戦え!

蔵武の特殊攻撃を活用するためには、さまざまな動作の使い方がとても重要。たとえば、ジャンプとブーストの組み合わせによる移動は、敵との距離を離したり、逆に攻撃を避けながら接近したりと、いろんな局面で有効なのだ。蔵武のタイプに合わせて使えれば、戦いがさらにおもしろくなるぞ。



◀ステージ上での自分の位置には、常に気を配ろう。



◀ブースト+旋回で一瞬にして後ろに回ることも可能。

灼羅ジュールォ

遠距離ではホーミング弾のバニシングブリッド、近距離では連続ヒットすれば大ダメージのレイファングと、どの距離でも十分に戦える。バニシングブリッドは、近すぎると当たらないので注意。



▲2つの特殊攻撃を、距離に合わせて使い分けよう。

蒼汀サーシング

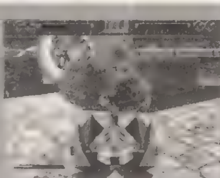
特殊攻撃はどちらも突進型で、相手をはじき飛ばしてリングアウト勝ちを狙うのに向いている。ただし、小回りがきかないので、回避されると自分が場外へ一直線…なんて悲しいことにも……。



▲特殊攻撃は、相手をしっかり正面に捉えてから使おう。

甲蓮ジャーリエン

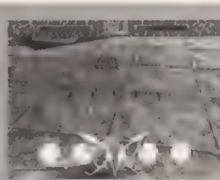
自分からはあまり動かずに、遠距離からギガフォールで攻撃。相手が近づいてこようとしたら、パワープレスで反撃してやろう。接近戦には向かないので、ジャンプ+ブーストで逃げるのも重要。



▲ギガフォールは、障害物の向こうの敵も攻撃できるぞ。

紫苑スィーアン

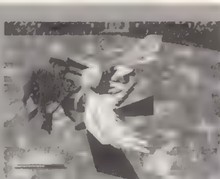
ヒットすると相手の動きを止めてから強力な光線を叩き込むクライストフォースは、中距離から撃つと意外に当たりやすいぞ。ネオンブラストで相手を牽制しながら、つねに狙っていこう。



▲攻撃範囲の広いネオンブラストは使いやすい。

玄喪エクサン

ホールドウェブはホーミング性能が高いうえに、当たれば相手の動きを封じてやりたいほうだいできるという、相手にしてみればイヤな技。遠距離からこればかりを狙っていてもけっこう勝てる。



▲接近戦ではＨＰを回復できるヴァイタルサックを狙おう。

揮天ヒューシャン

ホーリーカーテンは、コマンド入力後、ボタンを離した時点で技が出る。防御用として、相手の突進技に合わせたり、ボタンを押しっぱなしで近づいていって、相手のそばで発動させるのもOK。



▲密着してホーリーカーテンを当てると、大ダメージになる。

枯流クリュウ

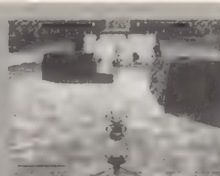
通常攻撃、特殊攻撃とも、完全に接近戦専用という特殊な蔵武。ブーストをうまく使って近づき、ダメージの大きいちゃぶ台返しを狙っていこう。前進する居合い一閃は、リングアウトに注意。



▲ちゃぶ台返しは、位置によっては相手を場外へ投げられる。

捷玉ジェクス

スタンニードルが当たれば、相手は一定時間行動不能になるので、その間にしっかり攻撃を叩き込んでやろう。敏捷性を生かして、相手の側面に回り込みながら近づいていくといいぞ。



▲攻撃力は低いので、スタンニードルのチャンスを逃すな。



まんが／千葉県　風見優也

「さて、人あるまじき行為を行っている人物は……」ここで、ノートはちぎれていた。そしてその脇に別の字でこう書いてある。「本当の事をただ正直に伝えているだけなのに、悲劇を生み出すことがあることを忘れないでください。災いが訪れないために、このページを破り捨てます」(：27Pへ)

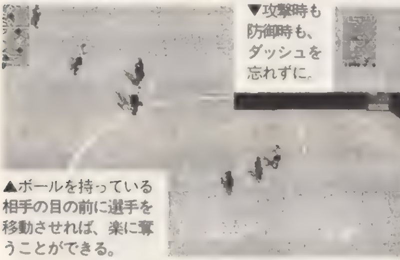
STRIKER
ワールドカップ　プレミアムステージ

●発売日／'95年11月22日／●価格／¥6,800
●メーカー／ココナッツジャパンエンターテインメント
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／マルチタップ
●メモリーカード／可能（1ブロック）

このポイントに気をつけて戦っていこう!

このゲームでは相手のキープしているボールを簡単に奪えるようになっている。相手の前に体を割り込ませるだけでボールを奪えるので、わざわざスライディングをして体勢を崩す必要がないのだ（もちろん、フォローしてくれる味方が近くにいる場合はどんどんスライディングしてしまって構わない）。ボールを持っている相手を見つけたら、とにかく寄っていこう。一方、自分がボールをキープしている時は、相手が近寄ってくる前にパスを出したいところ。フォーメーションなどによって異なるものの、サイドライン沿いにロングパスを出すのが有効だろう。

あまり重要視されていないものの、ダッシュも大切なポイントだ。ルーズボールを追いかける時はもちろん、ドリブルで上がっていくときにも上手に使っていこう。ただし、一度ダッシュしてしまうとその後の行動が制限される（ダッシュ方向やキック方向が限定されてしまう）ので、ボタンを押すタイミングには十分注意すること。慣れないうちは「バックパスをするつもりがヒールショットに化けた」なんてことも多いだろうが、これぱかりは練習するしかない。自在にダッシュできるようにがんばろう！




▼攻撃時も防御時も、ダッシュを忘れずに。

▲ボールを持っている相手の目の前に選手を移動させれば、楽に奪うことができる。

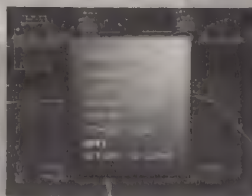
▲うまく持ち込めたら、このあたりからシュートしよう。角度にして30〜45度くらいだ。

どうしても点が取れない時は、PK戦を狙おう!

COMのスピーディな動きに翻弄され、負け続けている人も多いはず。そんな時は思いきりディフェンシブなフォーメーションを敷き、相手に点を取らせないように戦ってみよう。PK戦に持ち込めれば、強い相手にも勝てる可能性が出てくるからね。



◀基本的に運任せのPK戦。これなら勝てる確率も五分?



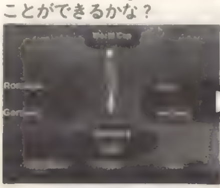
▶点を取られたらすぐにQUITし、試合をやり直す手も。

アジアカップ、ワールドカップを制してもゲームはまだ終わらない

このゲームにはアジアカップとワールドカップの2種類のカップ戦が用意されている。しかし、それら以上に勝つのが難しい特別試合も存在しているのだ。その名もスペシャルカップ！　相手となるのは、このゲームを作ったRageチームとCoconutsチーム、そしてチーム名も選手名もどこかで見たことがあるような（笑）Startrakチームだ。このカップ戦はトーナメント形式なので、このうちの2チーム（ランダムで選ばれる）に勝てば優勝となる。ただし、ワールドカップに優勝しないとスペシャルカップ自体に挑戦できないし、ここではセーブも不可能。それだけに「スペシャルカップに優勝することが『STRIKER』の目的」といっても過言ではないはずだ。持てる限りのテクニックを使って、彼らに挑戦しよう！……とはいえ、彼らと正面から戦うのはイタリアなどの強豪チームでもない限りかなりツライ。やはりPK戦狙いでプレイするのがいいだろう（それでもかなり苦戦させられるだろうが）。このトーナメント中にはセーブができないので、負けそうになったらさっさとQUITして再挑戦しよう。キミは右下のムービーを見ることができるかな？

▼スペシャルカップには強豪3チームが参加しているだけに、ミニトーナメントといえど勝つのは大変なのだ。

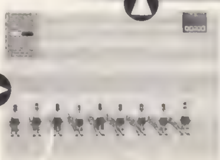




▲いよいよ決勝戦。これに勝てば夢のワールドカップを手にすることができるのだ！



▲激闘の末、ワールドカップを手中に収めた我がイタリアチーム。するとこんなムービーが！



▲だがゲームはまだ終わらない。スペシャルカップ緒戦の相手は、なんとCoconuts！



▲スペシャルカップを制するとワールドカップの時とは異なるカップが手に入る。やったね！



まんが／北海道　いんさいどまいは〜と

はじめてクエスト

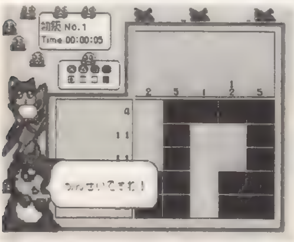
国道はかなり混雑しているようだった。現在得ている情報を整理するため、思考を切り替える。これまで、私は沢山の事件を解決してきた。猿山殺人事件、無人島無人事件、山本山連続紛失事件、信濃山登山記念事件……その歴戦の勘が私にささやく……今回はやばいぞ！　と。（：56Pへ）

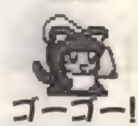
おーちゃんのお絵かきロジック

- ●発売日／'95年9月8日●価格／¥4,900
- ●メーカー／サンソフト
- ●ジャンル／PZG
- ●対応周辺機器／なし
- ●メモリーカード／可能（1ブロック）

基礎さえ覚えちゃえばハマリ度はピカイチ!

初心者もバッチリの基本的なぬり方から、上級者も参考になる応用テクニックまで、ロジックを解くためのポイントを紹介しちゃうぜ！ 数字とマス目ばかりの画面はちょっと…と、ロジックを敬遠しているキミも、この1ページを読むだけで完全無欠のロジックマニアさ。もし解けないような難問にぶつかったら、ゲーム内にヒントを教えてくれるオプションもあるのでそっちも活用して解きまくれ。





◀▲オプションでヒントを選ぶと、おーちゃんが鉛筆をかついで登場！ 1マスだけぬってくれる。

基本 2パターンのぬり方があるよ

①数字の分だけ連続でマスをぬるのだ



ヒントの数字の分だけ連続でマスをぬる！ これが基本だ。ゲームをスタートさせたら、まずはいちばん大きい数字を探してぬること。こうすることで、その絵の主軸となる部分が完成するぞ。これをもとに次々マスをぬっていこう。

②ヒントが複数の場合は1マス以上あけてぬる



数字が複数の場合は1マス以上あけてぬること。あけるマスの数は決まっていないので注意だ。上の場合は1・3のヒントだから、ぬれる部分は1＋3で4。最大のマス数は5だから、マスをぬるときは自動的に上のようになるってワケ。

応用1 確定・不確定部分を予想

①ヒントよりもマスの数が多い場合



最大5マスでヒントは4。この場合は右から4マス、左から4マスと数える。こうすると、どちらから数えても重なる部分があるよね。そのマスは確定部分となるので、まずはその部分をぬる。あと1マスはどっち？ それは後回しでOK。

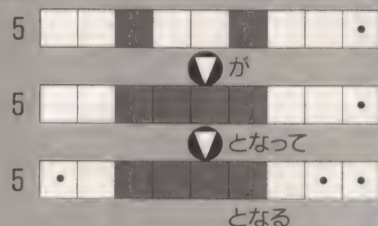
②もうぬれない部分は"・"でチェック!



ヒントをもとにマスをぬり進めていくと、気が付かない間に確定している部分が出てくるハズ。そんなときは"・"マークを使って、あいているマスをチェックしていこう。こうすれば、他のぬれる部分が浮かび上がってくるぞ。

応用2 ぬれる部分を探してぬる

①周囲の状況をよく見てぬれる部分を探せ

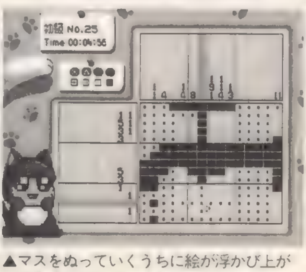


最大9マスでヒントが5。すでに2マスが確定しているので、その間の2マスをぬることができる。これで4マス完成だ。わかったかな？ 次に左右から数えて5マスになるから、絶対にぬれない部分が発見できる。そこをチェックだ。こういった手順が理解できればもう恐いものナシだぜ。

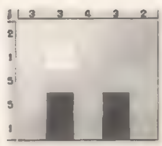
まずは初級から! そして300問突破を目指せ!!

初級から超上級まで、用意されている問題は全部で300問だ。1日1問のペースで進んだとしても、全部クリアするまでには約10カ月！ じっくり楽しめることだろう。まずは急がずに、初級の問題から順番に解いていくのがベスト。問題の途中でも、データのセーブができるので、そのへんも利用して確実にクリアしていこう。また、このゲームには自分で問題を作るモードも付いているぞ。自分で問題を作製し、そのデータを友だちと交換したりすれば、さらに楽しめること間違いなしだぜ。

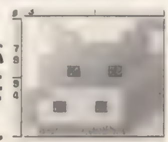




▲マスをぬっていくうちに絵が浮かび上がってくる 完成したときは大感激なのだ



トラック



ぶたさん



まんが／香川県／奥手民夫

はじめてクエスト

そして絨毯……これがまた、いくらなんでもというくらい血に染まっている。わざと血をまき散らしたのか？もしもこれが殺人の経緯で付いたモノならば、どんな殺人方法で3人は殺されたのか？ 単純に胸を刺されたにしては出血量が尋常でない。傷の付き方から言えば、これほど出血する刺されかたではないはずだが（：46Pへ）

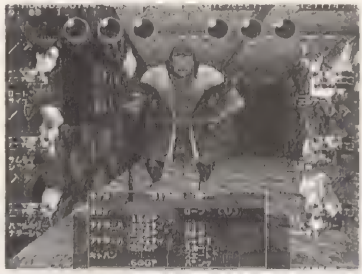
ウィザードリィVII

●発売日／'95年10月13日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（4ブロック）

初めての人のための最強パーティ編成構成

どんな編成のパーティでも、ひたすらレベルを上げたり転職することによって、クリアすること自体は可能（なはず）なのだ。そもそもレベルがいくつとかいうより、スキルがどの程度成長しているかが問題なわけだから。そんなわけで、パーティのメンバー構成には、絶対こうであるべきといった具体的なものはない。しかし、パーティの編成次第では、ゲームの序盤が非常にキツい展開を強いられることにもなるのだ。辛く厳しい冒険が好きというのなら別だけど、大抵の人は楽にゲームが進められる方を望むはずだよね。

とりあえず、パーティ内に宝箱を開けられるキャラ（バードや盗賊）と魔法使いと僧侶が1人ずついれば、それなりにバランスの取れたパーティになる。あとはプレイヤーの好みになるわけだけど。冒険のスタート時のパーティ構成と、その後どのように転職させていくかを、例を挙げておいたので参考になったらどうぞ。

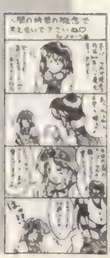


◀どんなパーティでも関係ないけど、初心者にそれ言っちゃかわいそうだ。

	攻撃型	防御型	バランス型
スタート時	戦士（人間） 戦士（ドラコン） 戦士（ドワーフ） 僧侶（ノーム） 魔法使い（エルフ） バード（フェルプール）	戦士（ドワーフ） 戦士（ノーム） 僧侶（ラウルフ） レンジャー（人間） 魔法使い（エルフ） 練金術師（フェアリー）	戦士（ドラコン） 戦士（ドワーフ） 僧侶（ノーム） バード（フェルプール） 魔法使い（エルフ） 魔法使い（フェアリー）
終盤の編成	侍（人間） 忍者（ドラコン） ロード（ドワーフ） ヴァルキリー（ノーム） 魔法使い（エルフ） バード（フェルプール）	ロード（ドワーフ） ヴァルキリー（ノーム） 僧侶（ラウルフ） レンジャー（人間） 魔法使い（エルフ） 練金術師（フェアリー）	戦士（ドラコン） ロード（ドワーフ） 侍（エルフ） 僧侶（ノーム） バード（フェルプール） 魔法使い（フェアリー）
ひとこと	スタート時は戦士が3人、僧侶と魔法使いとバードが1人ずつの、いかにも攻撃型パーティだったのが、転職の結果、終盤は戦士系が4人、僧侶系が2人、魔法使い系が2人、そしてバードと、まるで9人いるかのようなパーティになっている。ヴァルキリーは槍で後衛から攻撃できるナイスな職業なのだ。	2人の戦士をロードとヴァルキリーにすることで、僧侶系呪文を唱えられるキャラは増えたので、そう滅多なことでは全滅はしそうにない。錬金術師の補助系の行動でサポートもあり、全滅しにくい半面、戦闘に時間のかかるパーティ編成となった。とにかくスタート時よりは強化されている。	魔法使いのレベルが上がり、2人もいらなくなったときに、侍やロードに転職させると、もともとバランスのよかったパーティがますますバランスの取れたパーティに。ここから僧侶か魔法使いがマスターになったら、ヴァルキリーに転職させたりしても面白いかも。あと戦士を上級職に転職させたりしても。

◉転職のメリットとデメリット

転職するとキャラのレベルは1になり、ステータスは全てキャラの基本数値に戻されてしまう。というのが転職においてのデメリット部分だ。でも、レベルが1になったってことは、またレベルが上がりやすくなったということでもあるので、ステータスはこれから上がっていくわけだからあまり関係ない。それにスキルの数値はそのまま残るから、転職にはメリット部分の方が多いことになる。ただ、パーティの全員が一斉に転職したりすると、パーティの能力はガタ落ちになってしまう。そうならないように、転職は常に1人ずつ行い、パーティ内に穴を作らないように心がけよう。



転職の例

戦士▶侍

戦士としてソードなどの武器関連スキルを上げてから転職すれば、より強いお侍さんになれるのだ。

魔法使い▶侍

魔法使いとしてスキルを上げてから侍になれば、魔法をガンガン唱えられるお侍さんになれるのだ。

僧侶▶侍

魔法使いと僧侶の呪文が唱えられる戦士タイプの人がパーティにいるととても非常にすごく助かります。

まんが／神奈川県　HIROKI

はじめてクエスト

そしてもうひとつ。絨毯……これがまた、いくらなんでもというくらい血に染まっている。引きずったのか、まき散らしたのか？　もしもこれが殺人の経緯で付いたモノならば、どんな殺人方法で4人は殺されたのか？　ちなみに現場には家具は無く、暖炉と絨毯のみのガランとした空間だったことをつけ加えておく。（：91Pへ）

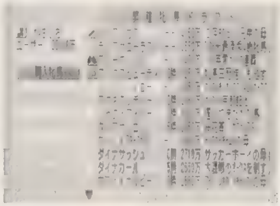
クラシックロード

- ●発売日／'95年12月15日●価格／¥5,800
- ●メーカー／ビクターエンターテインメント
- ●ジャンル／SLG
- ●対応周辺機器／なし
- ●メモリーカード／可能（15ブロック）

優駿モードの１年間で10億円突破を目指せ!

STEP1◉ドラフトでいい馬を入手

やってみればわかると思うけど、良血同士の配合で生まれた産駒はよく走る。それも能力の高い肌馬の産駒は総じて走る。自家製でより高い肌馬を生産するためにも、初期牝馬はいいものを手に入れておきたい。優駿モードで始めた場合、ドラフトがあるため確実とはいえないが、能力の高い肌馬が手に入りやすいぞ。ＣＲモードに移行してからも、繁殖の市場は必ず毎月１回は顔を出すようにしよう。せっかくパシフィカスなどが売りにだされてても市場に行かなければなんにもならないしね。具体的にいい繁殖牝馬はどういったものを指すかというと、距離適性の数値の幅が大きい馬。それは牝馬に限らず牡馬にも言えることだぞ。



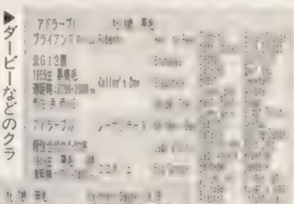
おすすめ繁殖牝馬

馬名	距離適性	タイプ
パシフィカス	1800～2600	ステイヤー
ノースフライト	1600～2400	中・長距離
スキーゴーグル	1200～1600	スプリンター

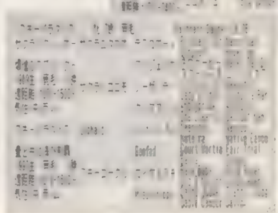
◀パシフィカスなどの能力の高い繁殖牝馬が手に入るまで、何度でもリセットしてドラフトをやり直そう。

STEP2◉いい馬をつける

優駿モードで好成績を修めるためには、当たりハズレの大きい種牡馬をつけて１発を狙うより、堅実で安定した力を持つ一流馬をつけたほうがよい。なかでもブライアンズタイム、サンデーサイレンス、トニービンなどでアウトブリードの配合をするのがおすすめだ。インブリードで強化を図るならノーザンダンサーがベスト。このゲーム内で最も影響力のある血統なのだ。さらに奇跡の血量であれば言うことなし。ノーザンテースト産駒の繁殖牝馬にトウカイテイオーをつけると、ノーザンダンサーの３×４のインブリードになるぞ。そのへんは各自で研究してほしい。



▶ダービーなどのクラシック路線で活躍させたいのなら、ブライアンズタイムはピッタリの種牡馬だぞ。



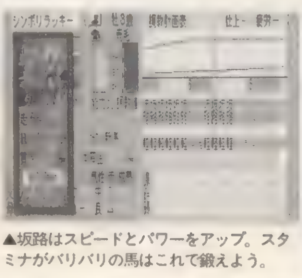
◀短距離路線でもお金を稼ぎたいのなら、つける種牡馬はサクラバクシンオー以外にはいないだろう。

おすすめ配合例

配合	コメント
パシフィカス×ブライアンズタイム	言わずと知れたナリタブライアン配合。これで走らないわけがない。
パシフィカス×トウカイテイオー	能力の高い馬同士ということに加えてノーザンダンサーのクロス。
ダンシングキイ×サンデーサイレンス	ダンスパートナーと同じ配合。サンデーをつければまず走る。
ノースフライト×サンデーサイレンス	一見マイラー配合のようだが、クラシックの距離も大丈夫だ。
スキーゴーグル×サクラバクシンオー	バリバリのスプリンターを生産したいのならこの配合で決まりだ。

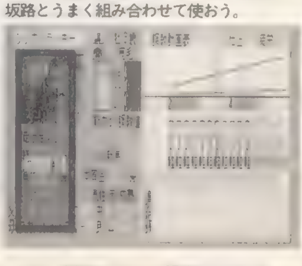
STEP3◉坂路とウッドできたえる

数ある調教のなかでもおすすめしたいのが、疲れは溜まりやすくても脚への負担が軽いウッドと坂路だ。というのも、疲れはグラフで表示されたり厩務メモに記されるので、程度を知ることができる。それに比べ、脚への負担というのはどこにも表示されないためカンに頼るしかない。ウッド調教なら少なくとも脚への負担が疲れを越えることはないため、より馬に優しいというわけなのだ。坂路も同じ理由。なるべく丈夫で疲れのたまりにくい馬を坂路とウッドでバリバリ鍛えよう。



▲坂路はスピードとパワーをアップ。スタミナがバリバリの馬はこれで鍛えよう。

▼ウッドは能力を平均的にアップさせる。坂路とうまく組み合わせて使おう。





まんが／三重県　TAI

はじめてクエスト

「！」少しデータベース化してみればわかることだった。誘拐は小児、しかも未解決のモノに限定されていた。「？　どうして冴子は誘拐事件のファイルをわざわざ厳重なプロテクトをかけて保管しておいたんだ？」謎はいっそう深まるばかりだった。このデータは何を意味するのか？　誘拐と今回の事件……どんな関係が？（：97P）

ザ・ファイヤーメン 2
ピート＆ダニー

- ●発売日／'95年12月22日●価格／¥5,800
- ●メーカー／ヒューマン
- ●ジャンル／ACT
- ●対応周辺機器／なし
- ●メモリーカード／可能（1ブロック）

猛火をくぐり抜け、逃げ遅れた人々を救い出そう

ポイント1◉進むべき道はこんなところに隠されている

このゲームでは、進める場所を見つけることが攻略の大きなポイントになっている。どう見ても通れそうにないけれど実はそのまま通過できるとか、立っていてはダメだけれど這って進めばOKとか、見つけにくい通路がたくさん用意されているので徹底的に調べてみよう。どこに行けばいいのか分からない時や、助けるべき人に出会わなかったような場合は、君の調査が甘いということだぞ。特に障害物が多い場所では、地形に引っ掛かっただけなのか、本当に通れないのか区別しにくいので、注意深く調べること。基本的に、通り抜け可能な場所は放水した水が貫通するので、それによって見分けることもできるので、覚えておこう。



▶ここは特殊な例。ひたすら水槽に放水すればOKだ。



▲一見すると行き止まりだけれども、実は通り抜けられる場所は多い。水の動きに注意！



◀こんな場所は見落としやすい。徹底的に調べるべし。

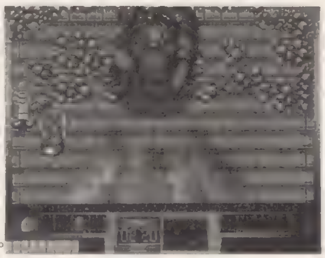
ストーリーも変化する？

このACTの醍醐味は、プレイ状況に応じて、ゲーム展開やエンディングが変化すること。その変化する条件は、〝各ステージのクリア時間〟〝各ステージの消火率〟〝ボスを倒したかどうか〟の3つに関係してくる。操作に慣れたなら、無駄な放水をなくすなどして、可能な限り短時間でクリアすることに、挑戦してみるのもいいぞ。ステージごとに一定の火を消化すると、クリア時に帽子を獲得することができる。ステージによっては、ルートが分岐している地形があり、その時に選択するルートによって、ボスに遭遇するときと、しないときがあるのだ。腕に自信がある人は、全てのボスに合うようにしてみよう。3つの条件をパーフェクトで攻略するのが、一番ベスト。上級者ならぜひチャレンジしてみよう。

ポイント2◉ボスの狂ったような攻撃を避けるには？

前半までのボスは…

前半のボスはそれほど手強くないので、放水方向を固定する動きを身につけていれば、手こずることもないだろう。ただし、広範囲に渡る炎や、マイキャラを追いかけてくる攻撃は、事前に避けやすい場所に移動していないとダメージにつながってしまう場合も多い。これはケースバイケースで対処するしかないぞ。



▲恐竜ボスなどの攻撃もパターンさえ分かれば簡単に避けられる。よく観察してみようね。

このボスは手強い！

終盤には相当に手強いボスも現れる。写真の場所に登場するボスは〝バラバラに動きまくる〟〝周囲を囲んでから襲ってくる〟という2つの動きを使ってプレイヤーを苦しめてくるぞ。周囲を囲まれた場合は、すばやくどこか1カ所を消化して逃げ場を確保するようにしよう。追い詰められるようではダメージ必至だぞ。



▲周囲をかこまれたら、一部をすばやく消化して逃げ道を作ろう。これでバッチリだ。

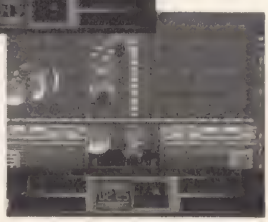
最終ボスはこう攻めろ

まず、最終ボスの弱点が画面に表示されていなくても、弱点の方向に放水していればダメージを与えられることを覚えておこう。

第1段階では、画面下で放水しているだけでいい。第2段階では、攻撃を中断して画面左下に移動しよう。炎が襲ってきたら、そのまま炎を相棒に任せて自キャラは画面下へ。後は放水しまくっていればOKなのだ。2人同時プレイの場合は、2人とも画面下に位置して、攻撃と炎消去を分担して攻略すればいいだろう。



▲最初はこの場所で放水していればOK。



▶無敵の相棒をオトリにしている点にご注目あれ。



まんが／新潟県　げんき

はじめてクエスト

「これはオレが見つけたもうひとつのカードだ」。牢屋の弟に8回話しかけるとメッセージが変わった。殺されたのは4人。殺人現場は完全に密室だった。そして「全ては復讐のために……女神」のカード。弟が手にしていたカードには神聖言語で一文が記述されていた。（：75Pへ）

ホーンドアウル

●発売日／'95年12月29日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／ガンSTG
●対応周辺機器／専用ガンコントローラ
●メモリーカード／可能（1ブロック）

ガンの腕前を上げるためにはどーすりゃいいの？

◉ガンSTGの基本を押さえろ!

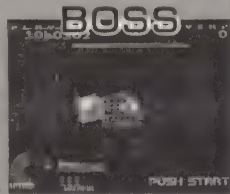
このゲームはピストル型コントローラが基本だ。そこでまず、トレーニングモードで着弾までの時間差や、タメ撃ちの効果などの基本的なことを体感しておこう。ガンSTG初心者は、ここで攻撃後に着弾点を画面中央に戻すという動作を習慣づけておきたい。そこで敵を全部倒せるようになったら、早速イージーモードでゲームスタート。敵の出現位置や対処の仕方、ボスの攻撃パターンをしっかり覚えておくこと。ノーマル、ハードモードをプレイする際に役に立つぞ。また、ボムは画面上のすべての敵にダメージを与える最終兵器。大事に使おう。



▲タメ撃ちは攻撃範囲が広いが、弾の消費が激しく溜めるのに時間がかかる。

オペレーション 3

ここでは、横スクロール中に、物陰から不意に出てくる敵を見落としやすい。照準を画面中央からやや進行方向よりに合わせておくと楽に敵を撃破できる。ボスはゆっくりと移動してはミサイルを撃つという単調な攻撃しかしてこないが、弾の威力が大きく、タメ撃ちのタイミングを間違えるとかなりのダメージを喰らってしまう。移動してこちらに向き直る瞬間にタメを開始して、ミサイルを撃つアクションと同時に発射しよう。少し時間が経つと自爆してしまうので、ボムを無駄遣いしないように。



▶シールドが残り少なくてもタメ撃ちしていればOK。

オペレーション 1

ミサイルを撃ってくる敵を重点的に倒していこう。敵の総数が少ないので、タメ撃ちの練習にピッタリのステージだ。まあ、そればかりだとプレイに変なクセがついてしまって後で苦労するので、通常攻撃も織りまぜて攻撃する習慣をつけたい。このステージのボスは、前後左右に移動しながらショットガンを撃ってくる。弾は強力だが遅いので、そのスキに溜めておき、攻撃と同時に発射すれば、弾が届く前に消せる。移動しながら撃ってきた時は、弾を消すことを優先させれば、ダメージが少なくてすむし、次に攻撃してくるまでに時間があくので、すかさず攻撃すること。

BOSS戦ポイント

ボスは攻撃を加えなくても、一定時間戦っていれば逃げたり自爆したりして勝手に消滅してしまうものが多い。どうしてもボスが倒せない人は、ボスの攻撃パターンを覚え、タメ撃ちで弾を消すことに専念しよう

オペレーション 4

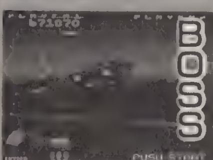
基地外部を高速で前進するシーンでは、倒しきれないくらいたくさん敵が出現し、次々に攻撃を仕掛けてくる。まともに対処していたら先にこっちがやられてしまうので、今までため込んでいたボムを数発お見舞いしてやりすごそう。ボス戦にたどり着くまでがツライせいか、このステージのボスは硬くない。前後にゆっくりと移動するだけなので簡単に倒せるだろう。ただ、ボスの撃ってくる光弾はとても強力で、数も多くやっかいだ。あらかじめタメておいて、撃ってきた瞬間に消そう。

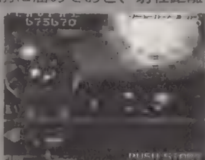


▶この面は全体に暗めなのでボスの弾がわかりやすい。

オペレーション 2

ザコがバラバラに出現するので、一匹ずつおちついて狙っていくようにしよう。倒しきれない場合は、カーソルが出ている敵を優先して狙うとダメージを喰らいにくいぞ。一匹目のボスは、突進してきて尻尾と光弾で攻撃してくるので、接近してくる前に溜めておき、射程距離内に入ったら発射！ 二匹目の倒し方も要領は同じ。冷静沈着にたち向かおう。

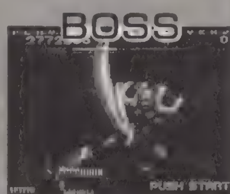




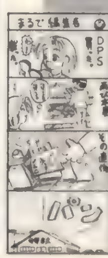
◀▲一発一発の威力が大きいので、シールドの減り方に注意。ツライ時はボムを使おう。

オペレーションファイナル

今までの倍はある長いステージ。ダメージに注意したい。序盤に登場する中ボスは一面のボスと同じタイプだが、二体で次々に攻撃をしてくる。なるべく体力を温存しておきたいので、タメ撃ちとボムで早めに倒してしまおう。大ボスはボムや光弾を放出し、さらに突進して剣で切りつけてくる。これらの攻撃はどれも超強力。しかも画面外に移動しながら弾を避けるのだ。攻撃する時に一瞬動きが止まるので、ボスが動いている間にタメ撃ちの用意をしておく。敵の攻撃と共に発射して弾を消そう。



▶タメ撃ちて体力を削りつつ、ボムを連発して倒せ。



まんが／愛知県 碧南シビック

はじめてクエスト

カチ……封が解ける。ある書類入れの中に一冊の手帳が入っていた。「ここに真実を書き記そうと思う。これを見てショックを受ける者がいるかも知れないが、本当の出来事が後世に伝わっていかないことは新たなる罪を生みだす温床となりうるからだ」（：30Pへ）

メタルジャケット

●発売日／'95年9月22日●価格／¥5,800
●メーカー／ソラン
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／通信ケーブル
●メモリーカード／可能（2ブロック）

多彩な操作と便利な機能を使いこなそう!

ジャケット（自機）は15種類以上におよぶ多彩な動きが可能だが、それだけに操作も複雑で、思った通りに操縦できるようになるにはかなりの熟練が必要だ。この多彩なアクションを完璧にマスターすることが、上達への第1歩といえるだろう。ゲームに登場するジャケットは8種類。機体によって装備している武器や特徴が異なり、なおかつコンフィグ機能であるていど性能を変化させられる。最初はリムズアットなど、バランスの取れた機体でプレイし、ゲームになれたら色々なジャケットを使ってみて自分にフィットする物をさがすといいぞ。こうして自分なりの戦闘スタイルを確立できたら、COM相手の実戦で経験をつみ、効果的な戦い方や戦略をマスターしていくのだ。対戦プレイで友達をギャフンといわせてやるべし！



◀コンフィグ機能で性能の微妙な部分まで自分好みに設定しよう。

◉複合アクションで敗北知らず

全てのアクションをそつなくこなせるようになったら、複数の動きを組み合わせた複合アクションにチャレンジしてみよう。直線的な動きだけでは敵の動きや攻撃に対してす早い反応がしにくく、動きも見きられやすい。だが、複合アクションを駆使すれば戦い方の幅がグンと広がり、読まれにくい複雑な動きが可能になるぞ。ここにその一例を紹介するので、オリジナルのアクションをあみだすための参考にしてほしい。

方向キーの左+R1か右+L1を押す

左+R1ボタンで左回りに、右+L1ボタンで右回りに円運動をするアクションだ。自機は常に円の内側を見ながら回転するので、敵の周囲をグルグル回りながら攻撃できる。相手の動きを封じ込めての集中攻撃が可能で、さらに反撃されても回避しやすい攻防一体となった動きなのだ。R1、L1ボタンで自機の向きを微調整しながら回ると、攻撃のマトがしぼりやすくなるぞ。

Xボタンを押しながら方向ボタンの右下、左下、右下……と交互に押す

これは、COMのジャケットがよく使う"蛇行"を戦線離脱の動きに応用したもので、ウネウネと左右に揺れながら後退するアクションだ。敵に背を向けて逃げると後ろからの攻撃がかわしにくく、また直進していたのでは追撃の格好のマトになってしまう。このアクションだと追ってくる敵を見ながら戦場を離れられるし、いざとなったら反撃も可能なので追っ手の攻撃をそらしやすいのだ。

ミッション一口攻略!

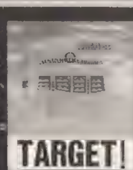
■メルボーンの突撃

ターゲットは、移動型機雷のメルボーン。守り側は無理に敵を深追いせずに、近づく奴だけを倒そう。逆に攻撃側は、なんとか敵をおびき出してターゲットを攻撃したいところ。強力な武器で一気に破壊せよ。



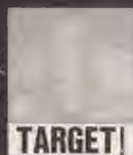
■アルジャードの力

フィールドのどこかに4つある放熱ダストがターゲットだ。守り側は、どれか1つでも時間切れまで守りきればOKなので1つを集中して守る。攻撃側は敵ジャケットにかまわず、敵弾をかわしてターゲットを攻撃。



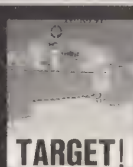
■カウントダウンを止めろ!

発射のカウントダウンを待つ巨大なシャトルがターゲット。守り側は、遠くにいる敵にも気を配りながら敵ジャケットを1機ずつ攻撃、破壊。攻撃側は、遠距離から安全にシャトルを攻撃しよう。



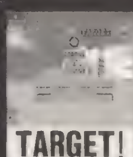
■ギャメール艦を叩け!

水陸両用の巨大戦艦、ギャメール艦がターゲット。守り側は、近づいてくる敵を1機ずつ攻撃して破壊する。攻撃側は、なんとか敵ジャケットをおびきだして、ターゲットのコントロール室に突撃するべし。



■限界点への鼓動

フィールドのどこかに4つある通信タワーがターゲット。守り側は、やはりどれか1つを守りきればOKなので1つを集中して守る。攻撃側は、敵ジャケットは無視してとにかくターゲットを攻撃。



■フルメタルジャケット起動

超破壊兵器、フルメタルジャケットがターゲット。守り側は、フルメタルジャケットの死角に回り込んだ敵だけを攻撃。攻撃側は、敵のジャケットをおびきだし、全滅させてからゆっくりターゲットを料理しよう。





まんが／神奈川県 ○○

はじめてクエスト

13年後、復讐のため戦士となって修行から故郷の街に帰ってきた弟は……憎むべき仇が休暇を楽しむ別荘に踏み込んだ！ が……そこには4つの死体が転がっていた。愕然とする弟。それが「イククエ」中最大の謎と言われているイベント「女神惨殺」のプロローグとなっていた。（：16Pへ）

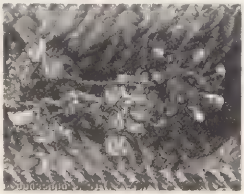
海底大戦争
IN THE HUNT

●発売日／'95年11月10日●価格／¥5,800
●メーカー／エクシングエンタテイメント
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

各ステージの難所をワンポイント攻略

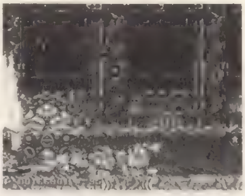
このゲームはＳＴＧとしては特殊な、自機の動きに合わせて画面が進む任意スクロールになっている。タイム制限には余裕があるので、敵を確実にかたづけながら少しずつ進んでいくようにしよう。武器アイテムは、魚雷はクラッカー、ミサイルはＡタイプが基本。海中の敵が多い場所などでは、音波魚雷やMのミサイルを使うといい。

◉Stage1



▶ボスのアンカーを流してくる攻撃は避けにくいが、これは攻撃を当てれば少しは押し戻すことができる。画面左の中央付近で爆雷を撃っていれば、まずやられることはないぞ。

◉Stage2



▶ボス戦では、どちらの形態でも左下の海底が安全地帯。ミサイルをMに変えておいて、攻撃がやんでいるときに海面に出て攻撃だ。右のほうにはトレジャーが隠されているぞ。

◉Stage3

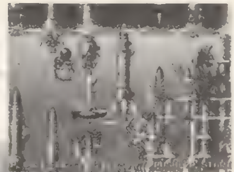


▶魔神は自機が一定の場所まできたときだけ登ってくる。上の敵を確実に倒してから進もう。



◀いちばん上まできたら、天井にミサイルを当てるとブロックが落ちてくる。これを魔神に当ててダメージを与えるのだ。

◉Stage4



▶このミサイルは、先端を撃つと減速、下部を撃つと加速する。爆雷と魚雷で攻撃して、ルートができるように調節しよう。



◀ボスが出現したら、２体の間を抜けるようにして海底まで回り込む。渦巻きを出し始めたら、左右に動いて避けながら、２体を均等に攻撃。

◉Stage5



▶ボス戦では、画面左上が安全地帯。ただし、ちゃんと撃っていないと火山弾にやられるぞ。火山弾がやんで、炎を吐く攻撃になったときに、慎重に下へ降りて攻撃するのだ。

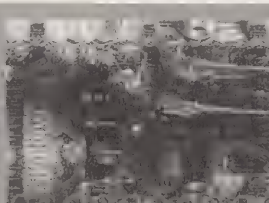
◉Stage6



◀最終ボス、ユグスキューレは強敵だが、後部から潜水艦や大型ミサイルを出してくる攻撃の時は、その発射口の真下が安全地帯になるぞ。

2PクリアでLet's対戦!!

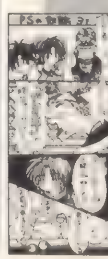
２Ｐ同時プレイで２人そろったままクリアすると、最終ボスとの戦いの後に、なんと世界の覇権をかけた１Ｐ対２Ｐの対戦モードが待っているのだ！　画面中央の機雷群をはさんで魚雷を撃ち合い、画面下に表示されている相手のHPを無くしたほうが勝ち。魚雷どうしは相殺するので、かなり熱い戦いになるぞ。ウラワザのステージセレクトを使ってもOKなので、ぜひプレイしてみよう。



▲力を合わせて最終ボスを倒した２機が、反転して真の決戦に向かう



▲しかし、設定では２機のパイロットって夫婦だったはずじゃ……



まんが／新堂 りるひな

はじめてクエスト

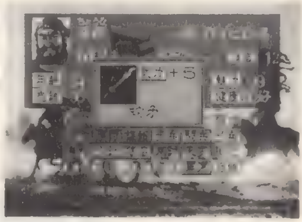
事件は今から20日前、茨城県Ｋ市の有名別荘地にある、国会議員宮田誠三の別荘で起こった。殺されたのは宮田代議士の妻、冴子、秘書の川口、第２秘書の田島の３人。宮田代議士本人は急な用事でその場には居合わせなかった。が、もし予定通りに行動していたら犠牲者の１人となっていたに違いない。（：54Pへ）

三國志IV

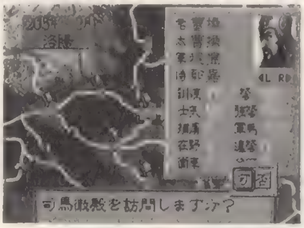
●発売日／'95年9月29日●価格／¥10,800
●メーカー／光栄
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（4ブロック）

三国志の魅力を完全ゲーム化

パソコンで高い評価を受けている「三國志」シリーズ。シリーズの中でも「三国志」最大の魅力である武将の存在を重視した第4弾を、パワーアップして移植。スキル制の導入で、より個性的になった450人以上の登場武将を配下にし、中国大陸を統一するのだ。計略やイベントが増え、これまでのファンはもちろん、担当武将を決定するだけでOKという、とても簡単な内政モードなど、SLG初心者でも十分楽しめるようになっている。「三国志」は好きだが、SLGは難しそうでちょっと…なんて敬遠していた人はこれを機会にプレイしてみてはいかがかな？



▲実在した武将から自分の作った武将まで実に数多くの武将が登場。

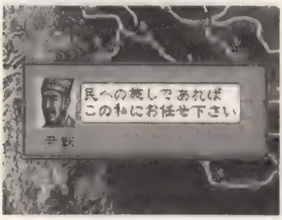


◀広大な中国大陸を舞台に劉備、曹操といった英雄たちが活躍する本格派SLG。

2つのモードをマスターして目指せ中国統一!

◉内政モード

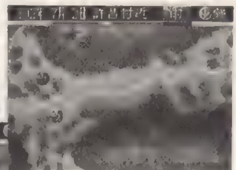
内政モードではめんどうな国造りはコンピュータにまかせて、外交や計略、人事といったことをメインに行おう。ただし担当官を決めるときはできるだけ政治の高い武将にまかせること。その方が収入が多いからだ。基本的には春は開発、秋は商業に力を入れるといい。まだ国力の弱いうちは、他国と同盟を結びいろいろと援助（共同で戦争ができるなど）してもらおう。他国に攻め込む場合には、まず計略の焼き討ちなどで相手を弱らせておくと戦争を有利に進められる。ただし相手国に知力の高い武将がいるとほとんど成功しないので、情報集収も忘れずに。人事もマメに行うように。人材が見つからなくても、アイテムを発見できたりするからだ。



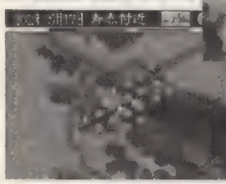
▲命令を実行する時、武将の方から志願してくる場合があるぞ。

◉戦争モード

領土を増やすには戦争は避けて通れないない道。そのさい、兵隊の種類は弓兵がオススメ，お金はかかるが、それに見合うだけの活躍はしてくれるはずだ。しかも武器開発でパワーアップさせることもできる。お金がない時は、火計で攻めるというテもある。その時の兵隊は騎馬兵がいい。火を付けたら相手の兵糧が無くなるまで逃げ回ろう。攻め込まれたらいったん野戦に出て、できるだけ兵力を減らす。その後、攻城戦で援軍を待て。



▲戦場は攻め込む都市によっていろいろ変化。海戦だってあるのだ。

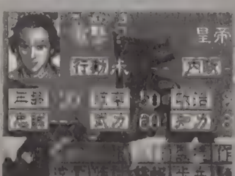


◀兵糧に余裕があるなら火計で相手の兵糧切れを狙おう。

ちょっとお得なウラワザコーナー

皇帝になろう

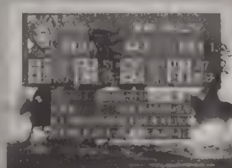
別にゲームが有利になるわけじゃないけど、身分が最初から皇帝になるというウラワザだ。まず、新君主でプレイしシナリオ6を選択。残りの君主も自分でプレイする。始まったら外交で新君主を降伏させる。そして新君主を配下にした君主を死亡させ、新君主を後継者に選べばOK。いったんゲームをやめて、どのシナリオでもいいから新しくその新君主で始めればいきなり身分が皇帝になっているのだ。ただそれだけ。



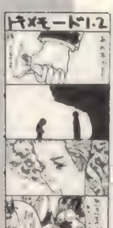
◀とりあえず皇帝ってだけ、ただそれだけなんだけど。

新武将の作り方

このゲームでは100人もの新武将を登録しゲームに登場させることができる。武将を登録したらいったんゲームを始め、スキルをチェック。気に入らなかったらその武将の名前だけを変更する。そうするとスキルはランダムで変化するので、気に入るまでやり直そう。うまくいけば、最初から落雷の計略を使える武将ができる。この計略を使えば戦争がかなり有利に（というよりもはや無敵）なるぞ。一度は試してみよう。



◀自分だけのオリジナル武将を作ることができる。



まんが／大阪府 スギモトエサシノフ

はじめてクエスト

「ただの帳簿か……いや？　これは？」ほんのわずか、各データに違いが……。ほんのわずかな隙間にアクセスコードが付属している……コードを打ち込み、書かれた場所に飛ぶと……すんなりとはいかなかったが、なんとかアクセスできた……そこに表示されたのはさらに違う場所にアクセスせよとの指示だった（：70Pへ）

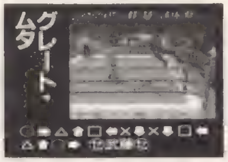
新日本プロレスリング
闘魂烈伝

●発売日／'95年 9月29日●価格／¥5,800
●メーカー／トミー
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／なし
●メモリカード／可能（1ブロック）

隠れキャラの4人を使って、リングの覇者を目指そう!

このゲームでは隠しレスラー（2人）やレフェリー、リングアナもマイキャラにすることができる。タイトルロゴが表示されている画面で各キャラのコマンドを入れ、ゴング音がなれば成功だ。彼らが持っている技は下のとおり。タイガー服部と田中秀和の2人は強力な技をたくさん持っているので、対戦時は封印した方がいいかもね(笑)









		パワー・ウォリアー	グレート・ムタ	タイガー服部	田中秀和
近距離攻撃	×	張り手	袈裟斬りチョップ	ミトルキック	掌打
	×〈グロッキー〉	トーキック	トーキック	水面蹴り[倒]	フライング・ショルダーアタック[倒]
	✚+×	逆水平チョップ	ローリングソバット	ローリングソバット	ショートレンジ・ラリアット[倒]
	✚+×〈グロッキー〉	ショートレンジ・ラリアット[倒]	ドロップキック[倒]	フライング・ニールキック[倒]	リキ・ラリアット[倒]
	○	ボディスラム	フライングメイヤー	ドラゴン・スクリュー	マウンテン・ボム
	○〈グロッキー〉	リフトアップ・スラム	ブレーンバスター	D.D.T	逆一本背負い
	✚+○	ブレーンバスター	ボディスラム	フランケンシュタイナー	フィッシャーマン・D.D.T
	✚+○〈グロッキー〉	パワーボム[固]	シュミット式バックブリーカー	ノーザンライト・スープレックスH[固]	ライガーボム[固]
	△	ヘッドロック	ヘッドロック	脇固め	ショルダー・ネックブリーカー
	△〈グロッキー〉	ショルダー・アームブリーカー	ショルダー・アームブリーカー	ネックブリーカー・ドロップ	ヘッドロック
	✚+△	ヘッドロック	ヘッドロック	スモール・パッケージホールド[固]	ネック・ハンギング・ツリー
	✚+△〈グロッキー〉	脇固め	ショルダー・ネックブリーカー	ウラカン・ラナ・インベルティダ[固]	ベアハッグ
ダッシュ攻撃	×	ドロップキック[倒]	トーキック	トペ・デ・レベルサ[倒]	水面蹴り[倒]
	×〈グロッキー〉	ラリアット[倒]	ラリアット	浴びせ蹴り[倒]	フライング・ニールキック[倒]
ダッシュカウンター攻撃	○	逆一本背負い	ショルダースルー	ケブラドーラ・コン・ヒーロ	裏投げ
	△	脇固め	スリーパーホールド	脇固め	スリーパーホールド
ロープカウンター攻撃	×	キチンシンク[倒]	毒霧	延髄斬り[倒]	モンゴリアン・チョップ
		パワースラム[固]	ショルダースルー	D.D.T	T.T.D
	△	ベアハッグ	スリーパーホールド	ウラカン・ラナ・インベルティダ[固]	スモール・パッケージホールド[固]
リバウンド攻撃	×	ショルダータックル[倒]	ラリアット	ローリングソバット[倒]	浴びせ蹴り[倒]
バック攻撃	×	延髄ラリアット[倒]	後頭部ドロップキック[倒]	アッパー掌打[倒]	延髄斬り[倒]
	✚+×	延髄ラリアット[倒]	後頭部ドロップキック[倒]	低空ドロップキック[倒]	延髄ニールキック[倒]
	○	バックドロップ	フェイスクラッシャー	ドラゴン・スープレックスホールド[固]	ブルドッキング・ヘッドロック
	✚+○	ブルドッキング・ヘッドロック	ジャーマン・スープレックスH[固]	タイガー・スープレックスホールド[固]	ジャーマン・スープレックスH[固]
	△	スリーパーホールド	コブラツイスト	逆さ押え込み[固]	チキンウィング・フェイス・ロック
	✚+△	スリーパーホールド	卍固め	チキンウィング・フェイス・ロック	卍固め
	返し技〈HP多〉	フライングメイヤー	エルボーバット	バックを取り返す	フライングメイヤー
	返し技〈HP少〉	エルボーバット	急所蹴り[倒]	バックを取り返す	エルボーバット[倒]
場外への攻撃	止まって×	〈なし〉	プランチャ・スイシーダ[倒]	プランチャ・スイシーダ[倒]	プランチャ・スイシーダ[倒]
	走りながら×	〈なし〉	〈なし〉	トペ・スイシーダ[倒]	スライディングキック[倒]
ダウン攻撃	仰向け時に×	ストンピング	フラッシング・エルボー	ギロチンドロップ	ボディプレス
	うつぶせ時に×	ストンピング	ストンピング	セントーン	天山チョップ
	仰向け時に頭部で△	ストラングル・ホールドα	かみつき	三角絞め	ストラングル・ホールドα
	うつぶせ時に頭部で△	ストラングル・ホールドγ	キャメルクラッチ	ストラングル・ホールドγ	腹固め
	仰向け時に脚部で△	サソリ固め	足4の字固め	S.T.F	サソリ固め
	うつぶせ時に脚部で△	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	リバース・インディアンデスロック	裏S.T.F	ロメロ・スペシャル
トップロープ上への攻撃	×	ナックルパンチ	ナックルパンチ	迎撃ドロップキック	ナックルパンチ
	前向き時に	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ
	後ろ向き時に	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ
トップロープからの攻撃	リング内へ×〈立ち〉	ダイビング・ラリアット[倒]	ダブル・スレッジハンマー	ダイビング・ボディアタック[倒]	ダイビング・ラリアット[倒]
	リング内へ×〈ダウン〉	ダイビング・エルボードロップ	ムーンサルト・プレス[固]	シューティングスター・プレス[固]	キングコング・ニードロップ
	場外へ×	〈なし〉	プランチャ・スイシーダ[倒]	トペ・コン・ヒーロ[倒]	プランチャ・スイシーダ[倒]
雪崩式攻撃	前向き時に	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式フィッシャーマン・バスター	雪崩式フランケンシュタイナー
	後ろ向き時に	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式裏投げ	雪崩式バックトロップ
串刺し攻撃	×	ラリアット[倒]	側転エルボー[倒]	側転エルボー[倒]	袈裟斬りチョップ[倒]

※名前の後に［倒］と書いてあるのは、決まると相手が必ず倒れる技です。同じく［固］と書いてあるものは、決まるとそのままフォールしにいく技です

四コママンガへの道



まんが／神奈川県 KAZUMOTO

はじめてクエスト

様々な要素から宮田冴子の情報を検討してみたが、パスワードは見つからなかった。他の方面から調べなければ、これ以上の展開は難しいだろう。彼女はかなりの能力者だったらしく、私にも簡単には解読できないパスワードで情報を管理していた。情報の分割、必要時の集中はデータの持ち方として最良の方法だ（：14Pへ）

卒業II
ネオ・ジェネレーション

●発売日／'95年10月27日●価格／¥5,800
●メーカー／リバーヒルソフト
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

全てのエンディングの制覇を目指す人へ…

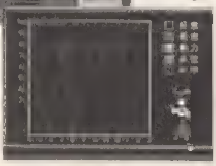
◉指導要領をマスターせよ

このゲームには様々なエンディングが用意されている。一流大学に進学させることが本来の目的なのだけれども、どれをハッピーエンディングと呼ぶかがフレイヤーの好みに任されているところが、このゲームの長所になっている。ある特定のエンディングを目指したい時に最も重要なのは、それぞれ指導コマンドの効果を把握をしておくことである。そこで、主な指導コマンドの効果を表にまとめてみたので、フレイする時の参考にしてみよう。

ちなみに、数値で0.2というものは5日分がたまったら"1"の効果があるということだ。また"精神""異性""余裕"の3つは隠しパラメータなので、ゲーム中には表示されていないから、頭の中で計算していこう。



◀普段の授業は、育成の基礎となる。よく考えて、長期プランを組もう。



▶状況チェック画面も充実している。これを利用しない手はないのだ。

指導コマンド効果早見表

	補修	体育	生け花	エアロビ	休み	LL教室	図書室	電算室	ドライブ	夜遊び	ディスコ	映画	公園
HP	↓3	↓2	↓2	↓2	↑99	↓2	↓2	↓2	↓3	↓5	↓5	↓1	↑50
体力		↑2		↑0.5							↑0.5		
好意	↑0.5	↑0.5		↑1	↑1	↓0.2	↓0.2	↓0.2	↓0.2	↓0.2	↓0.2	↓0.2	
敬意	↑0.5	↑0.5	↑1		↓1	↑0.5	↑0.5	↑0.5					
品位	↓0.5	↓0.5	↑4	↓0.5		↓0.2	↓0.2	↓0.2	↓0.5	↓2	↓2	↓0.5	
魅力	↓0.8		↑0.5	↑3		↓0.8	↓0.8	↓0.8	↓0.5	↑0.5	↑0.5	↑0.5	
向学心	↑4.4	↓1	↓1	↓1	↓3	↑2.2	↑2.2	↑2.2	↓2	↓3	↓2	↓1.5	↓2
英語	↑9		[illegible]1			↑18			↓4	↓2			
国語	↑9			↓1			↑18		↓2	↓2	↓4		
数学	↑9	↓1						↑18		↓2	↓2	↓1	
精神	↓10	↑10	↑10	↑10	↑100	↓5	↓5	↓5	↑50	↑70	↑50	↑40	↑50
異性	↓5	↑20	↑5	↑20	↑100	↓1	↓1	↓1	↑75	↑100	↑100	↑50	↑30
余裕	↓6	↑5	↑5	↑5	↑30	↓3	↓3	↓3	↑50	↑70	↑50	↑25	↑30



▲エンディングの1つ、結婚。ちなみに、がんばれば（?）重婚することもできちゃうぞ。

◉エンディングの発生条件は?

就職

■発生条件

品位が30以上、敬意が85以上。発生する条件はこの2つだけで、あまり手をかけないと発生しやすい。

■メッセージ条件

魅力によって変化する。
（75以上／75未満）

大学進学

■発生条件

品位が50以上、向学心が70以上、学力が最低でも20以上であること。

■メッセージ条件

学力と好意によって変化する
（学力が23以上、好意が50以上／学力が23未満、好意が50以上／学力が23未満、好意が50未満）

留年

■発生条件

10段階評価に3以下がある場合。1つでも3以下があるなら、ほかの数値に関係なく、これになる。

■メッセージ条件

評価によって変化する。
（100以上／100未満）

アーティスト

■発生条件

隠しパラメータの余裕が80以上であること。これはちょっと条件が分かりにくいかも。

■メッセージ条件

魅力によって変化する。
（65以上／65未満）

公務員

■発生条件

品位が最低でも40以上、敬意が80以上、学力が最低でも15以上であること。

■メッセージ条件

品位と学力と好意によって変化する。
（品位が50以上、学力が17以上、好意が75以上／3つの項目の一つでも、それぞれの数値以下）

フリーター

■発生条件

これ以外のエンディングの、どの条件にも全く属さない場合のみ。意識して狙うと案外難しいぞ。

■メッセージ条件

好意によって変化する。
（75以上／75未満）

スポーツ選手

■発生条件

体力が95以上、向学心が70未満、品位が70未満であること。5人それぞれで選択するスポーツも異なる。

■メッセージ条件

魅力によって変化する。
（60以上／60未満）

結婚

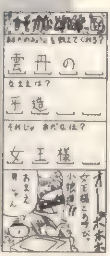
■発生条件

魅力が80以上、品位が50以上、向学心が80未満であること。

■メッセージ条件

好意によって変化する
（95以上／95未満～45以上／45未満）

これぞ、憧れのエンディング。5重婚もできるぞ。



まんが／神奈川県 雲丹の平造

はじめてクエスト

弟が踏み込んだときに壊れた扉はそのまま、血に濡れた絨毯が惨劇を物語っていた。弟の証言通りなら完全な密室殺人である。4人が殺されていたのは客間らしかった。長い毛の絨毯、暖炉、このゲームの舞台は本格ファンタジー。中世ヨーロッパのケバケバしい装飾が目に痛い。（：21Pへ）

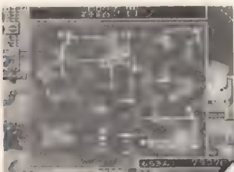
鉄道王'96
～いくぜ億万長者!!～

●発売日／'95年12月15日●価格／¥6,800
●メーカー／アトラス
●ジャンル／TBL
●対応周辺機器／マルチタップ
●メモリーカード／可能（2ブロック）

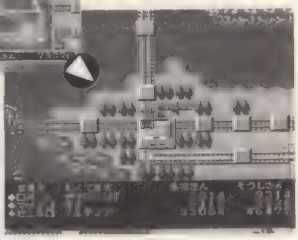
頭を使って鉄道王の座を勝ち取れ!

◉よく考えて線路を買おう

運に頼ってばかりいて、鉄道王になれるチャンスをみすみす逃してしまっている人がいるんじゃないかな？　確かに運が良いことが勝利への第一条件だけれど、マップを知り尽くして相手の行動を読み、先手先手を打っていくことで運に対抗することができるのだ。その中でも線路とビルの購入は勝敗を左右する決め手といってもいいほど重要！　ライバルと目的地が近い場合は、まずライバルよりも先に周辺の線路を購入してしまおう。そうすれば後からやってくる相手からがっぽり使用料を取ることができる。ライバルがのろのろしているようだったら、すかさず通過するだろうビルを購入して、増資しよう。到着するころには都市の人口もふくれ上がり、ついでに使用料もグーンと上がっているという寸法だ。まあとにかく、国営の線路は誰かの所有している線路の半値で買えるので、バンバン購入してしまおう。一時的に資金は減ってしまうけれど、誰かの目的地がその場所になれば、使用料が入ってくる。さらに、そこが売れたりすれば大幅に資金が増えて一石二鳥だ。



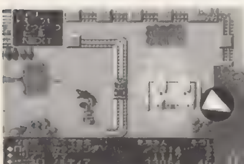
▲相手が利用しそうなビルと線路を買い占め、増資を繰り返そう



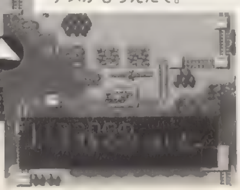
▶隣のビルと連動させ、人口を増やせば、たんまり使用料が入るぞ。

◉回り道すれば良いことが…

このゲームには、目的地に着くまでの駅通過数が多ければ多いほど、到着時のボーナスが増えるのだ。実はこれを利用して、簡単に金もうけができちゃう方法がある。まず、ある地域の線路やビルを購入する（環状にすると気付かれるので避けるべし)。次にビルに増資するフリをして、そこを何度も往復しよう　もちろん自分の線路なので使用料はタダだ　十分往復したら目的地へ一直線　いつもの何倍ものボーナスをもらえるという寸法だ。ただし、この作戦はあくまで奥の手。線路やビルを持っているのに、持ち金がピンチなんて時にこっそり実行だ。



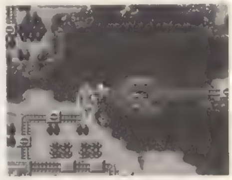
▲自分の線路を行ったり来たり。特急列車だとグーンと効率がアップする



▼頃合を見計らって目的地へ。やった、こんなにボーナスがもらえたぞ。

◉破壊イベントの上手な使い方

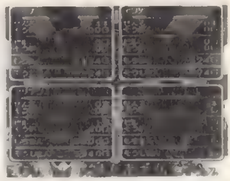
線路やビルを壊すことができるイベントには、大きく分けてふたつの使用方法がある。ひとつは相手が所有している線路やビルを破壊するというもの。しかし、修理代があまり高くない上に、3ターンすると自動的に修理されてしまうので、それほど相手にダメージを与えられない。もうひとつは相手が止まっている線路や、相手がこれから行こうとしているビルを破壊してしまう方法だ。相手が足止めを喰らって動けない間に、線路を購入したり、さっさと目的地へたどり着いてしまったりと、好き放題してしまおう。相手と接戦していればしているほど大ダメージを与えられるぞ。



▲相手のいる線路を爆破　ちょっと仕返しが怖い気もする…

◉条件クリアの落とし穴

ゴールしたけれど、なぜか鉄道王になれなかった、なんていう経験はないだろうか。このゲームでいう終了条件クリアとは、ゲームを始める前に設定した終了条件のひとつを満たしたので、一応ゴールへのキップだけは手に入れました、くらいの意味しか持たない。鉄道王の座を勝ち取るには、所持金額はもちろん、目的地に着いた回数、所有している線路やビルの数など、様々な部門でトップにならなければならない。たとえ、勝てそうでも誰かにツブされるかも知れないし、いつまでも運が味方してくれるとは限らない。水面下で着々と財産を築くのが、賢いやり方かも。



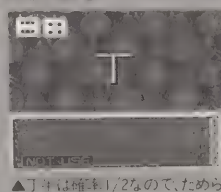
▲いくら資産があってもそれだけじゃ鉄道王にはなれないぞ。

◉車両を増やして一発逆転

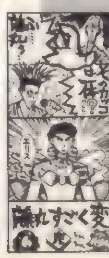
30000Gにつきひとつ車両を増やせることは知っていたかな？　なんと車両を増やすと増やした数だけ収入が倍になるのだ。ただし、支出も倍になるので、お金に余裕のない時に無理して購入すると、破産してしまう危険性もある。ゲーム終盤になって、もう後がない、一か八か賭けてみるかっていう時に試してみては？

ギャンブルイベントは？

もっとも効率良く稼げるのか確率1/2のサイコロ丁半。競馬は倍率はそこそこ、本命を狙えば結構勝てる。スロットは当たればでかいけど確率は低い。でも、ギャンブルで逆転てきることはますないから、遊びのつもりでね！



▲丁半は確率1/2なので、ためらわず最高額を賭けよう



まんが・岐阜県　田中裕司

はじめてクエスト

「とりあえず現場を見ておいた方がいいんしゃない？」渡邊警部補の話を聞くとかなり難しい事件らしかった。お姉さんの言葉通り、1度は現場を見ておくべきだろう。「よし殺人現場に飛ぼう！」（①車で行く：78Pへ）（②電車で向かう：67Pへ）（③2番目に近い駅から別荘まで歩く：50Pへ）

RAYMAN

●発売日／'95年9月22日●価格／¥5,800
●メーカー／UBIソフト
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

難関ポイントを総チェック！ 激ムズACTのクリアを目指せ

こう突破せよ●MOSKITO'S NEST

このステージ最初のエリアの終わり付近には、唇のオバケのような怪物が登場する。この怪物は、無敵キャラなので倒すことはできないけれど、一番上の唇の部分をパンチすれば、気絶させることが可能だ。ただし、気絶する直前にザコキャラを吐き出してくる上に、怪物が目覚めるまでの時間も短いので、突破するには工夫が必要だ。

ここでは、怪物を攻撃してから、すぐにザコも始末して、そのまますばやく右に抜けてしまおう。グズグズしていると、ダメージを喰ってしまうので、気をつけること。



▶吐き出されたザコを倒してから、一気に突破しよう

こう突破せよ●MR. STONE'S PEAKS

このステージの2つめのエリアでは、天井がズリズリと下がってきて、水面下まで追い詰められるとミスになってしまう。天井と岩を結んでいる綱は、高速回転する髪を接触させることで断ち切ることができる。接触していると火花が散るはずなので、よく観察してみよう。また、画面の横から登場するザコは、レイマンが横に並ぶと動きだす性質を持っている。邪魔されると厄介なので、うまく誘導しよう。



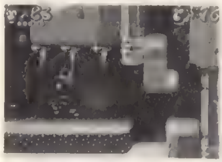


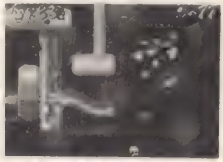
◀▲高速回転する髪の毛に注目。これを使って、綱を断ち切ることができるのだ。

こう突破せよ●ERASER PLAINS

3つめのエリアで針が3つ並んでいる場所では、落下中にヘリコプターを利用して突破する方法もあるけれど、小さくなった状態で攻略した方が楽だろう。ただし、小さくなった状態では、この先すぐに隠されたオリが開放できないのだ。そこで、小さくなる方法を選択した場合には、せまい通路を突破して普通の大きさになってから、すぐに今きた道を戻るようにしよう（下の写真を参考にしてね）。

▼このトラップは、小さくなった方が突破もしやすいぞ。





▲もとの大きさに戻ったら、すぐに左にもどるべし。

こう突破せよ●MR. STONE'S PEAKS

まず、スベってしまう地形でどんな状態になっていたとしても、ぶら下がってしまえば勢いを殺せることをチェックしておこう。

4つめのエリアの後半には激難地帯がひかえている。ここでは、"足場の右側にぶら下がる→ジャンプして、空中で岩にパンチを放つ→その直後に振り向いて、足場の右側にぶら下がる"という連続動作で突破しよう。



◀空中でパンチを放つと同時に逆を向き…。

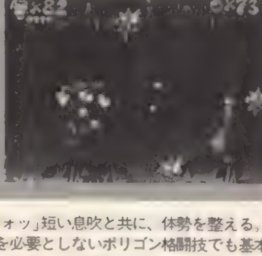


▶そのまま、ぶら下がりができれば大成功。

プロトゥーンはどこに？

●MR. STONE'S PEAKS

最初のエリアには、プロトゥーンが捕らえられるオリが2つも隠されている。まず、一人めの"カメラマン"がいる場所の、すぐ右の落下地点を降りてみよう。その奥にオリを見つけることができるはずだ。また、鉄球が上下しているトラップの中にも、下に隠し通路が設けられている場所がある（写真を参考にしよう）。ここでは、タイミングに注意しないと、鉄球でダメージを喰ってしまうぞ。



▶この場所の下に、オリが隠されている。鉄球との接触にも気をつけよう。

●ERASER PLAINS

最初のエリアに、獲得の難しさでゲーム中屈指のオリが隠されている。ここでは写真で紹介しているように、特定の位置に行かないと隠された足場とオリが出現しないのだ。足場の行き来はシビアなので、慎重に進もうね。



▲ここでジャンプすれば、この先に隠し足場が出現する。



▲このポイントに立てば隠されたオリが出現するぞ。



まんが／熊本県 島津弥七

はじめてクエスト

「フォッ」短い息吹と共に、体勢を整える。呼吸法は大抵の格闘技において大切な位置を占める。いざとなれば空気を必要としないポリゴン格闘技でも基本は呼吸だ。「うぉぉぉぉ裂人滝山牙破ぁぁぁぁぁー！」グアァァ……えぐれる！ えぐれる！ えぐれる！ 熊の巨体がはじけ飛んだ。（：17Pへ）

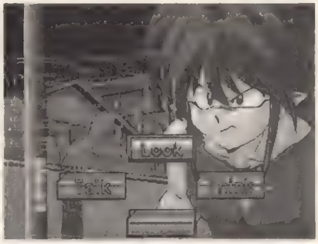
宝魔ハンターライム Special collection Vol.2

●発売日／'95年9月15日●価格／¥4,900
●メーカー／アスミック
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

笑いと感動の物語を200%楽しむには？

人間の感情などに反応して妖怪化する魔界の秘宝、魔宝玉をめぐり、凸凹妖魔コンビ、ライム＆バースや大ボケ女子高生みづきが繰り広げるさまざまなドラマを楽しむデジタルアニメーション「宝魔ハンターライム」。純粋なAVGというよりもストーリーを楽しむタイプのゲームなので、引っかかりやすい謎やひっかけがない反面、何てことのないような場所で行き詰まって先に進まなくなることががたまにあるのだ。こういった場合、普通のAVGのように変に考えを巡らせるとよけいドツボにはまってしまいがちだ。
『ライム』の場合、詰まった時には〝キャラクターの気持ちになってみる〟ことが重要になってくる。ストーリーに感情移入しながらゲームを進めて、〝自分がそのキャラだったらこの場面でどう動くだろう？〟と考えながらコマンド選択を重ねていけば、そんなにつまることなくサクサクとストーリーを進行させられるはずだ。





キャラの気持ちになりきろう

◀行動選択の時も、キャラの気持ちになって考えてみれば答えはおのずと見えるはず。

▲キャラに感情移入すれば、ストーリーもより楽しめる。笑いも感動も倍増すること確実だぞ。

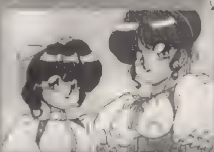
各話のここが見どころ

「ライム」の物語の魅力といえば、何といってもユニークな妖怪とそれを巡って起こる事件やドラマの数々！　特にVol.2はコメディありシリアスありマニアックなネタありとバラエティに富んでいて、なかなか充実した物になっているのだ。近々発売予定のVol.3 & 4では新レギュラーも登場し、さらにおもしろいエピソード満載だぞ。

5-夢をかなえて!妖怪おくてぱす

▼このエピソードで注目なのは、みづきちゃんの大ボケぶりの数々！　タコ妖怪と平然とデートしてしまう彼女の感覚って……。



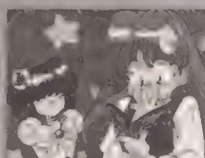


▲妖怪と人間の恋（というより一方的な片思い）は果たして成就するのか？　いかにもみづきらしいオチのつけ方が爆笑ものだぞ！

6-コスプレ少女を救え!妖怪かみぶくろうの魔手

このエピソードはコミケネタだけあって、何気ない背景や会話の節々にまでちりばめられたマニアックネタのオンパレード！　「コスプレするなら毛皮のビキニ着ればいい」というライムに対するバースのセリフに笑えるかどうかで、プレイヤーの歳とマニア度がわかるかも？

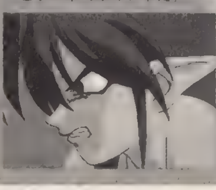




7-悲しみの妖怪ドール

▼普段はギャグメーカーのバースが見せるシリアスな一面。こんなキャラの意外な部分が見られるのもこのエピソードのポイントだ。

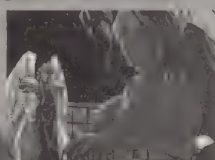




▲マネキンの寂しさから生まれたドールとバースの暖かな交流と悲しい結末……。全編に漂う悲しげなふんいきを味わってほしい。

8-死闘!バースVSペガサス!!

▼今まではお笑いの方が先に立ってなかなか進展しなかったライムとバースの関係が急展開!?　一気に親密な関係に……なるのか？





▲魔宝玉を人間界に持ち出した宿敵、ペガサスとの決戦！　ライムを人質に取られたバースの必死のバトルがドラマを熱く盛り上げる。



まんが／佐藤環　青色Tシャツ

はじめてクエスト 魔法が使えないと言っても微弱なモノなら使用可能だ。指紋検出や壊される前の鍵の復元など、ありとあらゆる探査系の魔法を駆使して、得られた答えはただひとつ。ここが完全な密室だったという事実のみ。窓、ドア以外に抜け道もなく、犯人はどこから出入りしたのか？ （：97Pへ）

負けるな! 魔剣道2

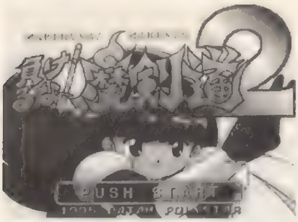
●発売日／'95年11月10日●価格／¥5,800
●メーカー／データム・ポリスター
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●メモリーカード／可能（1ブロック）

隠しキャラ&隠し必殺技"魔奥義"のコマンド教えます!!

◉隠しキャラ使用コマンド

通常、ストーリーモードで使用できるキャラクターは8人なんだけど、ここで紹介するウラワザのコマンドを実行すれば隠しキャラを使用することが可能になるんだ。隠しキャラは、魔剣道2号のお姉さん、魔剣道こと剣野舞と最後のボスキャラ、マケンポーの2人。

コマンドは、タイトル画面で〝PUSH START〞の文字が表示されているときにRI・LI・○・△とす早くコマンドを入力すると剣野舞、RI・LI・□・×と同じようにコマンドを入力するとマケンポーがキャラクター選択画面に増えるのだ。コマンドの入力タイミングは0.5秒以内なので、かなりす早くコマンドを入力しないと成功しないぞ。また、コマンドが成功すれば、ストーリーモードだけでなくVSモードでも隠しキャラが使用可能になるよ。



◀コマンド入力が成功していれば、キャラクター選択画面に舞とマケンポーが増える。

◉魔奥義コマンド

このゲームには、通常の必殺技のほかに〝魔奥義〞という隠し必殺技があるんだ。COM戦でたまにやってくる、ダメージが異様に大きい必殺技。この魔奥義は全キャラに用意されていて、それぞれアクションが異なる。魔奥義を出すのに必要な条件は、体力ゲージが点滅し、魔法ゲージがある程度貯まっていること。この条件で↓↘→↓↘+魔法ボタンのコマンドを入力すると魔奥義を出すことができるのだ。

このコマンドは全キャラ共通（マドンナーのみ↓↙←↓↙+魔法ボタン）で、魔法ゲージを消費する分、威力も大きいぞ。一発逆転を狙って、困ったときの取って置きに使うのだ。

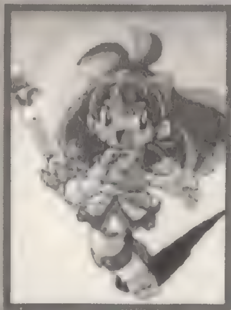


▲魔奥義が出ると、画面が暗くなってマイキャラが点滅する。



▶威力絶大の魔奥義。乱舞系の突進する必殺技が多いのだ

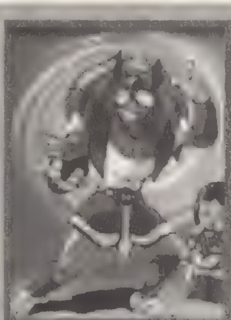
剣野舞



竹刀を武器に戦う剣野舞は、キックによる攻撃がない。しかし、その分竹刀のリーチが長いから、これを活かして戦えば敵の間合いの外で有利な戦いを展開できる。敵を近づけないように中距離よりやや広い間合いを保ち、1番リーチの長いしゃがみ強キックでけん制する。COM戦なら、これだけでほとんどのキャラクターに勝つことができるぞ。また、遠距離で敵に跳び込まれたときの対空技としても使えるのだ。

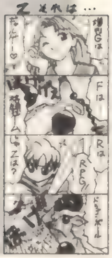
必殺技	コマンド
剣道砲	↓↘→+パンチ
連打突き	パンチ連打
マッハダッシュ	↓↓+パンチ
連舞斬	↓↙←+キック
スーパー剣道砲	↓↘→↓↘+パンチ
魔威乱華	↓↘→↓↘+魔法

マケンポー



ストーリーモードの最後に登場する、ボスキャラのマケンポー。コイツの必殺技はどれも強く、中でもヒットすると連続でダメージを与えられる灼熱の拳と、対空技としても使える裁きの炎が強烈!! COM戦では、敵を倒して起き上がりに裁きの炎を重ねておくだけで、簡単に勝つことができちゃうぞ。しかも、裁きの炎はヒットすると敵が倒れるため、このパターンを繰り返しているだけで楽勝なのだ。対戦でもかなり強いぞ。

必殺技	コマンド
ファラオの呪い	→↘↓+パンチ
灼熱の拳	↓↘→+パンチ
裁きの炎	↓↓+パンチ
ナイルの氾濫	敵の近くで↓↙←+パンチ
ファラオのいやがらせ	↓↙←+キック
神の怒り	↓↘→↓↘+魔法



まんが／千葉県 小泉英大

はぁはぁ……「勝った」やはり敵の攻撃はたいしたことはなかった。錆びてしまったジョイステックを寂しそうに眺めている後ろから、ダウン攻撃を連続で決める。「ふっ……真のゲーム魂はまだまだやられるわけにはいかないのだよ」「さすがだぜ、ゲーム魂」「おう！」……ただひたすらに見つめあうのみ。明日への道は遠い。

東京ダンジョン

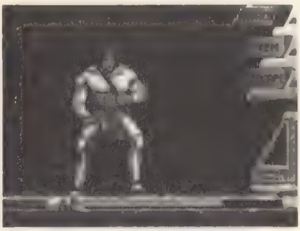
●発売日／'95年12月22日●価格／¥6,800●メーカー／角川書店●ジャンル／RPG●MC／3ブロック

ダンジョンの謎をとくコツ

ダンジョンを歩く際に一番重要なのは、謎解きもさることながら体力の回復方法の確保だ。ヒールポーションを無限に入手できる場所や、体力回復ポイントを見つけてからダンジョンの奥へ進むようにしないと、行き詰まってしまうぞ。

◉パワーメーターのベストなタイミング

戦闘で攻撃の成否やダメージを大きく左右するのが、パワーメーターだ。当然、メーターが一杯のときに攻撃するのベスト。ただ、メーターのバーの移動は結構速いので、ちょっとしたタイミングのずれで失敗しやすい。ボタンは、メーターの目盛りの3番目と4番目のあいだ約3分の1あたりで押すと成功しやすいぞ。



▲だいたいこの辺りでボタンを押せばいいはずだ。細かいタイミングは体で覚えよう。

◉情報収集がダンジョン攻略の第一歩

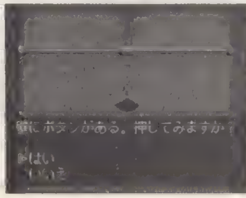
このゲームでは、ダンジョンに入る前の情報収集が決め手になっている。なぜなら、さまざまな人物と話すことで得られる情報には、とても重要なモノが多いからだ。ダンジョンをクリアするために必要なアイテムや、その入手方法など、けっこう詳しく教えてくれるので、じっくり情報収集することを忘れないようにしよう。また、ダンジョンの中にある隠し部屋や隠しボタンは、よーく見るとグラフィック上に何らかの特徴があるので、見逃さないように画面をしっかりと見るようにすること。そして、もしダンジョン内にスイッチがあった場合は、とりあえず押しておけばまず間違いない。結果を恐れずどんどん押そう。



▲情報収集だけでなく、ヒールポーションの入手場所もしっかり確認。



◀アイテムについての情報は、詳しく教えてくれる。



◀スイッチやレバーは、とにかく押すようにしよう。

STAHL FEDER

鉄甲飛空団

●発売日／'96年1月26日●価格／¥5,800●メーカー／サントス●ジャンル／STG●MC／1ブロック

敵の攻撃を見切るには?

ＳＴＧというジャンルにはマニアックなものが多いけれど、このゲームは初心者でも安心してプレイできるバランスにしあげられている。そこで、このゲームがＳＴＧ初挑戦という人のために、簡単に攻略のコツを紹介してみよう。

◉ナント! ココなら弾に当たらない

安全地帯、あるいは避けやすい場所、それらを発見するのはＳＴＧ攻略の第１歩である。

例えば、ステージ３のボスに至っては、全部で５つの段階に変形しながら攻撃してくるけれども、第１〜４段階は基本的に画面左端にいれば安全なのだ。最終の第５段階では写真の位置にいれば、簡単にボスの攻撃を避けれるぞ。

ステージ５のボスの第２段階では、自機を追い掛けてくる〝ホーミング弾〟まで登場するけれど、画面上のボスの肩のあたりが安全地帯になっていることが解かれば余裕で対処できる（ボスが左右に動く時だけは、それに合わせて移動する必要がある)。あとはスキを見て攻撃するようにしていれば、正面から戦うよりも格段に楽に攻略できるぞ。



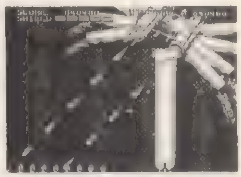
▲ステージ３ボスが最終段階で放つレーザー連発攻撃も、この場所なら安心だね。



▼自機がどこにいるか分かるかな? ステージ５のボスの肩のところに位置しているのだ。

◉相手の動きを研究しよう

ボスやザコ敵の攻撃の多くは、自機の位置を狙ってくるものが多い。これらの〝自機を狙ってくる〟という要素は、言い換えると〝誘導できる〟ということである。慣れてきたら、避けやすい場所に撃たせるにはどうしたらいいか、ということを念頭に置いてプレイしてみよう。これができるようになったら、君もＳＴＧ初心者から卒業だ！



▲多彩な攻撃方法を用いるステージ４のボスも、誘導などをマスターしていれば楽勝だぞ。

どの機体がオススメなのか

武器も使いやすく、スピードも安定している〝BLAU STERN〟が一番のお勧め。〝WEIβ NACHT〟は攻撃力は問題ないのだけれど、慣れるまで使いにくい。どちらかと言えば中級者向きだろう。〝SCHWARZ WIND〟は攻撃の威力は最強だけれども、上級者でないと使いこなせないかも。〝LIPPEN STIST〟はスピードが早すぎて制御がしにくいし、攻撃力も弱いので勧められないかな。



まんが／大阪府　ささきりょう

はじめてクエスト

山道をしばらく行くと、右側に小さな看板を見つけた。さりげなく、しかもあまり目立たないような場所に立っている。「こんな所になにかあるの?」お姉さんが看板の方向を覗き込む。そこにあったのは小さな獣道だった。最近着いたような足跡は見あたらない。(①獣道を行く：9Ｐへ)(②山道を行く：64Ｐへ)

ガンバード

●発売日／'95年12月15日●価格／¥5,800●メーカー／アトラス●ジャンル／STG

ボスに打ち勝つ3つの秘策

この「ガンバード」の後半面では、残機がなくなるとステージの最初に戻されてしまう。そのために、攻略で苦しんでいる人も多いと思うので、後半戦の攻略をグッと楽にするための美味しい秘策を紹介することにしよう。

1◉安全な場所を見抜け

このゲームには“自機の横を狙った弾”が案外多く、それをうまく利用すると驚くほど楽に弾幕を避けることができる。例えば、5面大ボスの最も避けにくい攻撃も、写真（左）の場所にいれば楽勝だ。また、6面中ボスの驚異の攻撃にしても、写真（右）では絶体絶命に見えるけれども、実はこの弾幕は全く自機に接触しないのだ(嘘と思う人は試してみよう)。ただし、ボスが砲撃する位置によって安全な場所は変化するので、写真の位置なら必ず安全ということはないから注意すること。あとは各自の研究あるのみだ。




◀▲5面大ボス(左)、6面中ボス（上）のそれぞれの攻撃は写真の位置でOK。

2◉弾道をよめ

よく注意してみると、敵の弾の中には自機の位置とは無関係に放たれているものも少なくない。そんな場合は、予め弾が届かない場所にいれば、非常に楽に避けることができるので、改めてチェックしてみよう。例えば、5面中ボスの第2段階の多方向弾も、ボスの横に位置していれば、問題なく避けれてしまうぞ。



◀自機の位置とは無関係に放たれる攻撃は、とても簡単に避けられるのだ。

3◉攻撃を封じろ

破壊された場所に応じて、攻撃方法を変化させるボスも多い。典型的なのは4面大ボスで、このボスは翼を片方でも破壊されると攻撃が激しくなってしまう。スコアを稼ぎたい場合は翼をバンバン攻撃して構わないのだけれど、とりあえずクリアしたいという人は、弱点（本体）にのみ攻撃を加えるようにしよう。



◀翼を破壊した途端に怒涛の攻撃。上級者以外はこの状態にしないこと。

メタモルパニック DOKIDOKI妖魔バスターズ

●発売日／'95年12月22日●価格／¥5,800●メーカー／ファミリーソフト●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

RPGノリの部分を制せ！

「メタモルパニック」は、AVGの中にRPG風のシステムを取り込んだ一風変わったゲームだ。このRPG部分がけっこう本格的な上にキツイので、この部分をしっかり攻略しておかないと、ストーリーがなかなか先に進まなくなるぞ！

◉キャラの能力をしっかり理解！

征樹、亜衣、勇希らには、戦闘時には明確な役割分担がある。各人の能力をしっかり理解しないと、妖魔を倒すのは至難のワザだ。特にキャラのレベルが低い前半戦がキツイので、きちんと戦略を立てて戦うようにしよう。

あと亜衣と勇希の変身に要注意！　図書館や病院など変身中は入れなくなる場所があることを心に留めておこう。



▲火と水や風と土というように敵と逆の術法で攻撃するのだ！



▲戦闘中に変身したらもうお手上げ！　とにかく逃げるのみ!!

征樹
弱った妖魔を使い魔にしたり、他の二人を応援してバックアップできる

亜衣
水と風の系統の術法が使える。後半戦では鷹に変身して戦えるように！

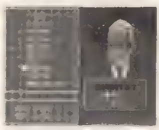
勇希
火と土の術法が使える。後半戦では虎に変身できるので戦闘力も倍増！

◉便利な施設をうまく使いこなせ

この街には主人公をバックアップしてくれる数々の施設があるので、これをうまく利用して、妖魔との戦いを有利に進めていこう。

特に幻人の家はアイテムの補充や妖魔のデータを調べられるので便利だぞ。

導師の家



◀亜衣と勇希はここにくれば、新しい術法を覚えることができる。

本城不動産



◀妖魔からみの色々な情報を教えてもらえる。時には仕事の依頼も？

大槻薬局



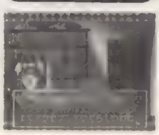
◀妖魔を倒すと手に入る魔石で、妖魔退治のアイテムが買えるぞ。

市立図書館

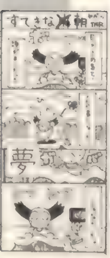


◀未知のアイテムの鑑定や、妖魔関係の伝承などを調査してくれる

幻人の家



◀前半戦の拠点。アイテム補充やパソコン通信での情報収集が可能。



まんが／神奈川県　多奈竜

はじめてクエスト

「それはもう言わない約束じゃないか……」私はこの体になったことを後悔していない。ただ、ふとしたことから他人を傷つけてしまう浅はかな自分を情けなく思うのだ。体は強くなった。ただ、ソレの1/10くらいの心の強さが装備できればと思うのだが……（：6Pへ）

PDウルトラマンインベーダー

●発売日／'95年12月22日●価格／¥4,800●メーカー／バンダイ●ジャンル／STG●MC／1ブロック

2D、3D対戦なんでもあり

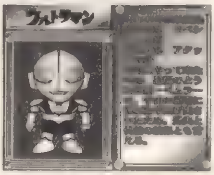
永遠のヒーローウルトラマンシリーズのキャラと、往年の名作ゲームの「インベーダー」がミックスされたこのゲーム。ポリゴンで再現された怪獣達がズンズン攻めてくる様子は迫力満点！　ウルトラマンマニアには、嬉しい限りの作品だ。

◉イカスウラワザもてんこもり!!

このゲームが、さらに楽しくなるウラ技が2つ用意されているのでお教えしよう。●その1「自機が怪獣に」。やり方は、ヒストリーモードをクリアした後、「とことんモード」のキャラ選択画面で、「L1とL2を押しながら□、□、□、↑、↓、△、↓、↑」と入力。そうすると色々な怪獣でプレイできるのだ。
●その2「オリジナルモードが3Dに」。タイトル画面で、「R2を押しながら→、△、△、×、×、□、→」と入力すると画面が3Dになるのだ。試してね。


◀一度に多くの敵を倒せる特殊攻撃は、超ハデ。


▲背景にも注目。マニアの心をくすぐる演出がされている。


▲ヒストリー編は、ちょっとしたプロフィールが見れるぞ。

◉オリジナルモードは超リアル！

「スペースインベーダー」のオリジナル版は、アーケード版そのままのクオリティの高さだ。10点の敵キャラを最後まで残せば、「レインボー」が見れるし、300点UFOの出し方も全く同じ。面が始まったら、最初は21発目で待ち、22発目でUFOを当てる。その次からは、15発目で当てればOK！　高得点が狙えるぞ。


▲もちろんインベーダーでは、レインボーもできちゃうくらいに完璧な移植ぶり。

◉対戦モードで熱くなれ!!

対戦モードで勝つコツは、敵のカラーの特徴を知ることだ。緑色→赤色→水色→ピンク色→黄色と変化するので、インベーダーが黄色のときに狙いをつけて、緑色になったら撃つようにしよう。対戦がグッと楽になるぞ。また、インベーダーをワザと溜めておいて、UFOを撃って一発逆転をねらうというのも、ひとつの手だ。


▲対戦プレイは、3本先取制。色々な機能が盛り込まれてるので使いこなそう。

豪血寺一族2
ちょっとだけ最強伝説

●発売日／'95年10月20日●価格／¥5,800●メーカー／アトラス●ジャンル／格闘ACT

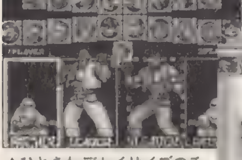
ちょとだけ豪華なPS版だ

PS版は、アーケード版「豪血寺2」の完全移植に加え、対戦時のみアーケードの最新作「最強伝説」のチームバトルを楽しむことができるんだ。チームバトルでは、いきなりスーパーキャラと黒子が使用可能だぞ。

◉隠しキャラ"チャック"でプレイ

お約束の隠しキャラクターが、このゲームにもちゃんと入っている。その名も"チャック"。彼を使用するには、チームバトルモードのキャラクター選択画面で「左・右・下・上・下・左・右・左・上」と入力する。2P側で使用するときは、2P側のコントローラで同じコマンドを実行すること。これでチャックがバッチリ使えるぞ。

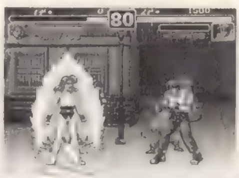
チャックは隠しキャラというだけあって、その実力はトップクラス！　必殺技は、パワービーム（↓→↓→＋パンチ）、ハリケーンキック（→↘↓↙←＋キック）、ファイヤーストリームキャノン（→↓↘＋キック）、アングリーチャージ4（↓↙←＋パンチ連打）の4種類。どれも強力な必殺技なので、すかっと勝ちたいときはチャックで決まり!!


▲ひときわデカイサイズのチャック。コイツがとんでもなく強いんだ。

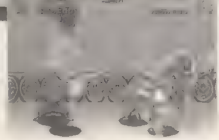

▼一発奥義のチャック・ウィンディー・ヴァイオレンスは、⇩⇨⇩⇨＋キックで出せるぞ。

◉威力バツグン!一発奥義

体力ゲージの下に表示されている短いゲージ（忍耐ゲージ）が貯まると、威力の大きい一発奥義という隠し必殺技を使用できる。忍耐ゲージは敵の攻撃を受けたり、こちらの攻撃を敵にガードさせると貯めることができる。ゲージがマックス状態になると、マイキャラが一瞬青い炎に包まれる。実は、この青い炎にも攻撃判定があって、敵の連続技を喰らっている途中でゲージがマックスになると敵の攻撃を受けつけなくなる。敵がひるんだところを狙え!!


▲ゲージがマックスになって、ムキーッとキャラクターが怒って青い炎に包まれたところ。




▲▶一発奥義はキャラクターによって異なるが、威力は絶大だ。劣性にまわったときの一発逆転にもってこい！



まんが／東京都　祥人

はじめてクエスト

「？　何てこんなに消去データがあるんだ？」「警察も不審に思ったらしいんだけど、復活させても大した情報は得られなかったみたい」警察は意味無しと判断した消去データ。とりあえずメンテナンスプログラムにデータの復活を開始させる。出てきたモノはミスした帳簿データだった。（：86Pへ）

PSソフト'95〜'96冬

傾向と対策

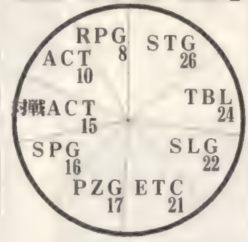
発売後一年間で大量に発売されたPSソフト。新世代機としては圧倒的な数を誇る発売済みソフトと、発売予定ソフトからPSの傾向と対策を分析！

まずは、右の円グラフを見てほしい。この円グラフは、去年('95)の1月から、今年('96)の1月末までに発売した(予定)PSソフト全183本のジャンルの内訳となっている。これを見てみると、現在PSでいちばん発売されているジャンルがSTGだということが分かる。これはちょっと意外に思った人が多いハズだ。このSTGに続くのが、なんとTBL。これも意外。それに続いてSLG、ETC……となっていて、現在ゲームの主流とも言えるRPGがいちばん少ない。

まあ、これは本体が発売されて1年強しか経ってないから、しょうがないのかもしれないが。新しいハードはまず「この機械はこんなスゴいことができますよ」という、デモ的なソフトが必要だし（PSの場合ポリゴン使用の3DSTGか？)。まあだから、これからが本当の勝負。RPGなどの制作に時間がかかるソフトに期待したい。

しかし、この円グラフを見ても分かる通り、PSはほぼ全ジャンルに極端な差がない。これは、新ハードではめずらしい。普通は後述の「他機種との比較」の円グラフを見れば分かるが、ハードによりかなりジャンルの偏りがある。つまりPSは、ジャンルのバラつきが少ない、めずらしいハードと言えるのだ。くわしい説明は「他機種との比較」をみるベシ。

PSジャンル分類 総タイトル 183本



PS有名メーカー

ナムコ
タカラ
SME
コナミ
バンダイ
SCE
アトラス
アートディンク
サンソフト
フロム・ソフト・ウェア
カプコン

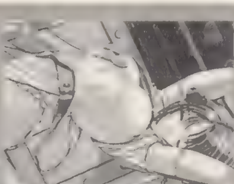
◉PS主要ソフトハウス

豪華絢爛のサードパーティ。本体を発売しているSCEはもちろん、有名メーカー、ソフトハウスも多数参加している。

その中でもナムコは、『リッジレーサー』『鉄拳』など、本体購入の原動力となるソフトを発売し、その意気込みを感じさせてくれる。今後も、ヒットを連発してくれるだろう。

このナムコに続くメーカーは、コナミ。発売本数もさることながら1本ごとの質も高い。次が「闘神伝」でPS3D格闘に一番乗りしたタカラ。キャラゲーとして育てていく辺りがおもちゃメーカーの強みか？　さらに、この2社に続くのが、バンダイ、カプコンなど。自社の人気シリーズの移植や人気キャラのゲームという、手堅いラインナップを誇っているのが、これらの会社の共通点だ。そしてPSは、強力なタイトルでのし上がってきた実力派のソフトハウスが多いのも特徴的。「ゼロディバ」ZOOM、「A.IV.」アートディンク、「KF」のフロム・ソフトウェア。まさに頼もしい限り。

PSとH



▲このようにカゲキなHゲーは、PSで登場するのでしょうか？

あいも変わらず、PSでHソフトはNGとなっている。しかし、ライバル機とも言えるSS、FXが18禁を発売しているのは読者様もご存知の通り。現時点でSSか、ビーチクありのHゲーを発売したことて、Hゲーを出していない新世代機はPSのみとなってしまったのだ！

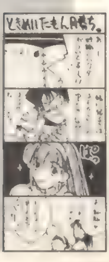
うーん、この選択はこれは良かったのでしょうかねぇ？別にHゲーが人類にとって、かけかえのないモノではないが、人生のスパイスぐらいにはなるハズ(本当か？)。それに「同級生」「トラゴンナイト」シリーズなど、Hソフトには、根強いファンが多くいるし……やはり、PSが勝ち抜いていくには、Hもあった方かいいんじゃないのかという見方もある　VHS普及の例もあるしね。

PSと値引き



つい最近、PS本体がオープンプライスになったのは知ってるハズ。このオープンプライスとは、ようするに「販売価格は、お店にまかせるよん」というものなのだ。つまり、これでPS本体は、事実上の値引きを始めたワケ。

しかし、それとは逆にソフトのほうは、あいからわず値引きはナシ。まあ、値引きしている店もあるらしいが、それはナイショってことで。出来ればソフトも発売3カ月後くらいでいいから、オープンプライスに！



まんが／東京都　祥人

はじめてクエスト

ジャバァァァァァン。「あぁいいお湯」「ああ、いいお湯だ。この温泉が枯れてしまうかもしれないなんてなぁ」「無くなる前に入りに来てよかった。ね、ポリタン」「ああ」……ふと思い出したのは先日の新聞記事だった。乱開発で消えていく天然資源。1度は入っておかなければ……。夕暮れの露天風呂から見える景色は美しかった。

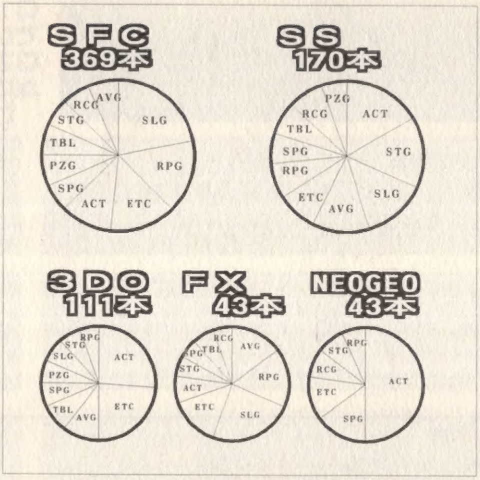
◉他機種との比較

ここでは右に、他機種（ＳＦＣ、ＳＳ、３ＤＯ、ＦＸ、ＮＥＯＧＥＯ）で去年＆今後発売のゲームのジャンルを円グラフにしてみた。これを見ながら話を進めていこう。

まずは、ＳＦＣから。ＳＦＣは、この中ではいちばん古いハード。したがって、演出面などで他の機種に劣るので、思考型のゲームが多くなっている。まあ、ジャンルの王道、ＲＰＧ、ＳＬＧはＳＦＣの天下と言えよう。

次に、ＰＳとほぼ同時期に発売されたＳＳ。ＳＳは、メガドライブ直系のハードなのでＡＣＴ、ＳＴＧの割合が最も多いのが特徴。しかし、それだけではなくＳＬＧ、ＡＶＧなども多数発売し、ソフトに幅を持たせている。

そして小さいグラフの３機種は、それぞれの道を歩んでいる。まず３ＤＯは、海外ゲーの移植がいちばん多いハードだ。従って、外国人ライクなゲームが多く、好き嫌いがハッキリ別れるラインナップとなっている。好き嫌いと言えば、ＮＥＯＧＥＯもそう。アーケード直系のハードなので、なんとグラフの半分がＡＣＴ（しかも格闘がほとんど）となっているスゴいハードだ。そして、この中でも我が道をいちばん進んでいるのがＦＸ。ＦＸは、アニメ系ファンをターゲットに(？)、アニメＡＶＧなどに力を入れている。好きな人は大好きかも。

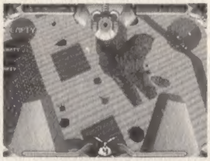


◉PSならではのソフトとは？

ＰＳは、今現在最高のハードスペックを持ったゲームマシンだ。まあ、４月には例のＮ64が発売されるので、今年３月末までの最高スペックマシンってことになるが(予想)。ま、それはいいとして、これに加えてサードパーティもＳＦＣに続いて２番めに多い(ほとんど変わらない)機種となっている。その数、なんと150社以上！ＰＳは、環境という点ではかなりレベルが高い。良質ゲームが他機種と比べてみても非常に多いのはそういうワケ。この良質ゲームの中で、まずはＰＳオリジナルのモノを挙げていこう。『クライムクラッカーズ』『キングスフィールド』『ジャンピングフラッシュ』『アークザラッド』『アクアノートの休日』『ゼロディバ』『ボクサーズロード』。こんな感じかな？

次に、ＰＳのスペックでしか再現できないモノや、もとのゲームよりもパワーアップしているモノも、ＰＳならではと言えるハズ。『リッジレーサー』『鉄拳』『エースコンバット』『ときめきメモリアル』。他にもあるが大体このあたりがそれに当たるだろう。

このように、ＰＳの特徴となるソフトはスゴクたくさんあるのだ。ユーザーは、この中で自分好みなゲームをチョイスしていけばＯＫなハズ。


◀ポリゴンバリバリの『ジャンピング～』もＰＳならではのソフト。


▶ＰＳオリジナルの格闘では最高と言われる『ゼロディバイド』。


◀『鉄拳』は、現在のゲーム機ではＰＳしか完全再現できない！

ＰＳでしか遊ぶことができない魅力満載ソフト

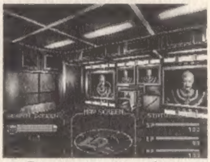
クライム・クラッカーズ／リッジレーサー
KING'S FIELD／雷電プロジェクト
キリーク・ザ・ブラッド、２／
SPACE GRIFFON VF-9
鉄拳／Jumping Flash!
機動戦士ガンダム／エースコンバット
アクアノートの休日／KING'S FIELDⅡ
PHILOSOMA／ZERO DIVIDE
BOXER'S ROAD／闘魂烈伝

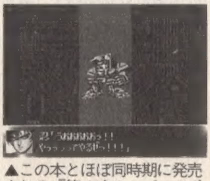
◉そしてPSの未来…は？

今現在ＰＳは、ハードのスペックを生かしたポリゴン系が主流となっている。さらに、これらポリゴン系の中でも、対戦格闘モノ、３Ｄモノが主流。その代表的なのは『鉄拳』『闘神伝』『キングスフィールド』などなど、挙げればキリがない。

しかし、ＰＳが発売されて１年ちょっとの間に、ポリゴン系だけ見てもかなりクオリティが上がった。その中でも『闘神伝』と『２』、『キリーク・ザ・ブラッド』と『２』。これらを見ればわかるように、同じ会社の作品でも段違いなデキなものが少なくない。今後しばらくＰＳの主流は、この調子で続いていくハズ。

さらに、今後の発売予定を見てみると、やはり移植モノ、原作モノが目立つ。でもこれは他のハードでも言えることだし、これ自体別段問題ではない。実際、アーケードからの移植である『鉄拳』『リッジレーサー』がＰＳ本体購入の原動力となっているのは確かだし。が、移植の際に問題なのがクオリティ。まあ、ＰＳは今のところ大丈夫だけど……。さらに、つけ加えて移植モノが異常に増えすぎても、ハードのオリジナリティがなくなるので問題。この辺のバランスは元締めソニーにガンバッテもらうしかないけど。いずれにしても、ハードを引っ張るのはソフト。これは他にもれず、ＰＳでも例外ではない。ちなみに今年度発売予定のビックタイトルは、１月末に『第４次大戦Ｓ』、２月には『ポリスノーツ』、そして３月に『鉄拳２』『ガンダムVer.2.0』。まあ、１カ月に１本以上ビックタイトルが発売されるってワケ。『ガンダム』以外、全部移植モノというのが気になるけど……楽しきゃいいかぁ（笑）。前言撤回ですな。


▲『キリーク・ザ・ブラッド２』は、前作よりさらにクオリティが上がっている。


▲この本とほぼ同時期に発売される『第４次スーパーロボット大戦Ｓ』。



まんが／宮城県・ジャメビュ

はじめてクエスト
さて、この事件の真実の姿を推理してほしい。ゲームと現実に隠された謎とは？　読者様は数少ない証拠を頼りに犯人を推理、予想し、見事的中させてほしいのだ！　編集部で用意した犯人、及び殺人の理由（方法）を的中させた人には豪華（今度は本当かも）賞品をプレゼントォ！（：98Ｐへ）

ライター質問箱

ライター質問箱

Q1：どうしたら、ゲームライターになれるのでしょうか？
Q2：ゲームライターになって得したことは、なにかありますか？
これを本誌プロライター10人に聞きましたぞ。

バオウ中里
●ギャルゲーだけでなく、落ちモノパズルにも強い無節操ゲーマー。
A1：えっ、なんかあるの？
A2：自分が普通の人間だったことに気づいた。

PON
●この中では紅一点。新婚ホヤホヤのこだわり派ライター。
A1：運とタイミング。コネがあるとなお良いかも（笑）。
A2：サンプルでゲームができることと声優さんに会えたこと。

サボリ犬ベタ夫
●あいだもも（AV女優）が心の妻。オールラウンドゲーマー。
A1：コネ（笑）
A2：フトンじゃなくても寝られるようになりました。

さとちー
●いつも心にアニメギャルを育てる、心やさしいライター。
A1：己を捨てること（笑）。
A2：お金持ちになりました。

Z佐藤
●アーケードにも明るい、アクション派ゲーマー。
A1：人間だったらなれます。
A2：大槻ケンヂに会えた！

城イドム
●身体を鍛えるのが趣味。硬派バリバリのゲーマー。
A1：マジメに答えます。ゲームの腕、内容、文章力。
A2：何を買うべきの情報が手軽に入手できる。

TAC☆
●気に入ったゲームはズコズコやり込む、かぶりモノライター。
A1：かぶりモノをかぶって踊っても、倒れない体力があれば。
A2：すっかり夜型人間になれました。あと凶暴性も。

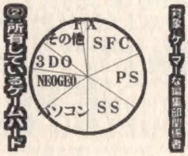
ホスト中川
●ツール系ソフト大好き。ヘッポコゲームライター。
A1：テキトーに人生を送ってると自然になれます。
A2：友だちができたんですぅ。

逃げ太郎
●ゲームよりも女が好き。つけ加えて馬も好きな馬ゲーマー。
A1：他に仕事を持たない。
A2：（なんでもゆうこなど）変わった女性と知り合った。

がんすけ
●ゲーム業界歴は意外に長い、実力派ライター。
A1：運とコネの無慈悲な世界（笑）。
A2：発売前のゲームが遊べます。

ライター意識調査





えー、ここでは上のライターを含む、そこらへんに転がっていた電撃PSスタッフ13人を対象にして、どんなPSソフトを持っているのかをリサーチしてみました。その結果を発表していきましょう。

まず、もっとも所有者が多かったソフトは『ときめきメモリアル』。なんと、その所有数15本……って、13人にしか聞いてないのに、どうして15本もある!? その原因は、上に登場しているバオウ中里氏が1人で3本も購入しているからでした。トホホ。でも、中里氏だけが特別ではなく、電撃PS編集部ってこんな人ばっかりです。さらにもっとトホホなカンジ。いいんです。スタッフ一同楽しんで仕事してますから。そっとしておいてください。

さて、話はもどって所有数・第2位は、なんと同率7票で5つありました。その内訳は『闘神伝』、『鉄拳』、『ジャンピングフラッシュ』、『ツインビー対戦ぱずるだま』と、このようになってます。ま、ここら辺は、意外とオーソドックスなラインナップ。読者のみなさんとあまり変わってません。

そのほか、意外にも『ミスト』『MAZIN』を3人もっていたりしました。この辺は、やはり電撃PSスタッフならでは、ってところでしょうか？

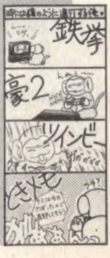
そして13人全員の総所有ソフト数は、なんと147本。平均して約11本ってトコ。その中で最小保有数は3本、最大は31本とけっこうバラつきがありましたが、これはそれだけ選別してソフトを購入しているということですね。この辺は、読者のみなさんと同じなんじゃないでしょうか？ やっぱり、どんな人でも面白いゲームだけをプレイしたいもの。スタッフもそうなんです。



▲保有数ダントツトップ『ときめきメモリアル』。この付録では、4ページから紹介してます。



▲めずらしいモン好きの電撃PSスタッフは、もちろん発売日に「MAZIN」を購入。



まんが／神奈川県 施門潮

はじめてクエスト

しっかりした推理と裏付けが書いてあれば、編集部の用意した解答と違っても特別賞があるかもしれません。しめ切りはちょっと考える時間をとって3月30日消印有効。それではたくさんの御応募お待ちしております。あて先：〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F DPS犯人当てクイズ2係

電撃PlayStationの はじめて物語2

まんが・岩瀬さとみ



電撃Play Station は毎月30日発売です

そうなんです。電撃ＰＳは、毎月30日発売！これさえあれば、もう天下無敵。便秘、肩コリ、生理痛、心の病……には効きませんが、きっとアナタのＰＳライフに役に立つハズです。

DENGEKI
PLAY
QUESTION



電撃プレイステーション　3月号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL
Vol.2

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9